

Франк Тарциковски

ВАРВАРЫ!

Ролевая Игра для Настоящих Мужиков



...Исключительную способность
этих варваров к битвам превышает только
их же способность к любовным забавам.

С Канг, Пляска Смерти

ВАРВАРЫ!

Эта игра принадлежит ее автору,
Франку Тарциковски (Frank
Tarcikowski), издательству Pro-Indie
(<http://www.pro-indie.com/>) и его
англокрылу Vagrant Workshop
(<http://www.vagrantworkshop.com/>)
Именно там ее (и другие его игры) и
можно купить.

Этот же перевод является
некоммерческим, бесплатным,
содержит исключительно перевод
текста книги и согласован с
издательством именно как таковой.

Перевод: С. «Модо» Вейс
Modo6@yandex.ru

Редактура: А. «Трис» Мельникова

Художница: Е. «Хольда» Захарова,
vk.com/taverna_na_obochine

ФРГ, 2009–2012 // Воронеж, 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в мир настоящих мужиков	4
Ну здравствуй, новичок!	4
Ну здравствуй, ролевик-ветеран!	6
Пара слов о словах	6
Пара слов об этой книге	7

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ — ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАКОН

Жизнь варварская	9
Клан	10
Племя	10
Территория	14
Название	15
Враги и союзники	15
Воин	16
Как вас зовут? Как вы выглядите?	18
Мужественный, Опасный, Волнующий	18
Агрессия и Страсть	19
Трюки	19
Сильные стороны, слабые стороны	20
Мужики тоже люди: Личность и Цели	22
Связи	23
Оружие и снаряжение	25
Ну Вот, Готово!	26
Кубики	26
Основы	26
Проверки	27
Бой	33
Инициатива	33
Атака и защита	34
Кровопролитие	37
Опасный?	40
Трюки	42
Описание событий	45
Оружие	47
Броня	47
Противники	49
Усложненный бой	51
Агрессия	56
Соблазнение	59
Подход и Отпор	60
Влечение и Дистанция	62
Волнующий? Непокорная?	64
Трюки	66
Объекты желания	69

Описание событий	70
Страсть и холодность	73
Развитие	75
Опыт	75
Связи	76
Объекты желания	69
Мужественность	77
Личный рост и цели	77

ЧАСТЬ ВТОРАЯ — ЗОВ СУДЬБЫ

Приключение	80
Набросок	80
Вызов	80
Связи и цели	81
Череп	82
Кампания	83
Приключение на одну сессию	84
Комедия?	84
Советы по игре	85
Советы игрокам	85
Советы мастеру	87
Как подготовиться к приключению	94
Усложненные приключения	96

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ — ДИКИЕ ЗЕМЛИ

Враждебная среда	99
Дети великой тигрицы	100
Варварские верования	100
Законы Великой Тигрицы	101
Варварские традиции	102
История насилия	104
Общество мужиков	104
Великий Военный Совет	105
Экзотические красавицы и безвредные слабаки	107
Страны за пределами Диких Земель	107
Оккультное и магическое	110
Легендарные амазонки	111

ЗЛАТОВОДНОЕ 112

От переводчика	118
----------------	-----

ПРИЛОЖЕНИЯ 119

Лист персонажа	120
Наши переводы	128

ВВЕДЕНИЕ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР НАСТОЯЩИХ МУЖИКОВ!

ВАРВАРЫ! — это неизъяснимо мачистская ролевая игра, в которой игроки примеряют на себя роли диких воинов-варваров, которые мечом и хером прокладывают себе дорогу в этой жизни, во всей славе и густоте своей мужественности. Их ждут приключения в недружелюбном мире, полном как лишений и опасностей, так и захватывающей дух красоты. Игроки поймут, что они за люди, они покажут свою верность и отвагу, они поборются за власть и богатство, они заслужат любовь и ненависть. По большей части, правда, они будут рубить людей и мять девок.

ВАРВАРЫ! — игра открыто сексистская, да еще и прославляет насилие. Если вы собираетесь воспринять ее всерьез — лучше сразу положите, где взяли, и забудьте, что она существует. Каждый раз, когда вы встретите на этих страницах мачистский штамп, представьте, что мы стоим рядом и подмигиваем вам. А когда вы окончательно погрузитесь в атмосферу чистого тестостерона, когда вы совершенно унесетесь на седьмое мачо-небо на облаке из чистого секса и насилия — не забудьте, пожалуйста, потом вернуться и как следует посмеяться над собой.

НУ ЗДРАВСТВУЙ, НОВИЧОК!

В том крайне маловероятном случае, если это первая ролевая игра, которую вы когда-либо видели — главное, не бойтесь! Далеко не все ролевые игры настолько безвкусны. Большинство из них даже не требуют от вас обязательного отыгрыша сурового мужика. Если вам больше по вкусу быть чувствительным и внимательным к женщинам персонажем, будь то Арагорн, Люк Скайуокер или же Луи из «Интервью с вампиром», то подходящих игр вообще-то очень много. Кыш! Проваливайте и купите одну из них.

Все еще с нами? Отлично. Сейчас вы, видимо, пытаетесь понять, как эта игра работает. Ну, как-то так: игроки создают воображаемых воинов-варваров, роли которых им хотелось бы сыграть. Усевшись вокруг стола, они описывают, что эти варвары говорят или делают. Игровых досок и полей они для этого не используют, обходясь речью и воображением; кто-то ограничивается

описаниями, кто-то подпускает актера-любителя и изображает своего персонажа еще и голосом, жестами и выражениями лиц. Все эти воображаемые люди под управлением игроков традиционно называются персонажами.

Один из игроков у нас особенный. Он — ГМ, то есть Мастер Игры. Его дело — не играть какого-то одного постоянного персонажа, а описывать, что окружает персонажей, и играть роли всех тех, с кем они, персонажи, встретятся. Так что когда в этой книге мы говорим «игроки» — мы имеем в виду всех, кроме ГМа.

То, что Мастер и игроки говорят и делают, создает в их головах живой образ варварского мира и приключений в нем. Звучит странно? Ну, давайте тогда на примере.

Мастер: "Солнце уже пряталось за горами, когда вы перевели своих лошадей через брод. В лагере залаяли собаки, и из шатров показались женщины и дети. Итак, два мрачных воина ожидают вас на берегу; один уже наложил стрелу на тетиву и целится в вас из лука. У обоих в длинные волосы вплетены орлиные перья. Других воинов вы не видите".

Игрок: "Я еду к ним, ладонь подальше от топора. Кстати, смотрю и на женщин в лагере — есть что-то стоящее?"

Мастер: "Большинство женщин — ничего примечательного, миленькие малышки, каких везде завались. Но одна из них немедленно бросается тебе в глаза. Настоящая красotka: загорелая, голубоглазая, золотые локоны, парочка веснушек на носу. Пара воинов прекрасно видят, куда ты смотришь, и делают неприветливые лица. Тот, что с луком, натягивает тетиву чуть сильнее и вопросительно смотрит на второго".

Игрок: "Ну ладно, я поднимаю руку этак успокаивающе". (Говоря от лица персонажа) "Мир вам, братья. Я тут не для того, чтобы вашу кровь лить".

Мастер: (Говоря от лица одного из воинов) "Так говори, незнакомец, зачем пришел — покуда мы твою не пролили".

(Давайте здесь прервемся. Ясно, конечно, что персонаж попытается переспать с блондинкой, ну, может, еще с какой-нибудь местной милой малышкой на сдачу. Рано или поздно он также влезет в драку с двумя местными бойцами. Но как это все работает, мы увидим чуть позже.)

ВАРВАРЫ! — игра для одного ГМа и 1-6 игроков, но оптимальное число игроков — 2-4. По крайней мере Мастер должен до начала игры прочесть эту книгу целиком. На одну игровую сессию следует отвести минимум три часа. Для игры каждому игроку понадобятся: карандаш, ластик, копия листа персонажа (он в конце книги) и несколько стандартных шестигранных кубиков (в узких кругах настольных ролевиков известных как d6). Десяти штук кубиков (ну, или 10d6) вам вполне хватит.

Если вы хотите народной любви — обратитесь к нуждам внутреннего мужика игроков, притащив с собой чипсов и пива (или что они у вас любят). Не повредит немного музыки на заднем плане (той, что слушают настоящие мужики, а не всякой там!), можно также по-мужски украсить комнату. А, да, еще вам понадобится череп. Да, точно, череп.

НУ ЗДРАВСТВУЙ, РОЛЕВИК-ВЕТЕРАН!

Если эта ролевая игра для вас далеко не первая, то нам стоит сразу же вас кое о чем предупредить. Некоторые вещи в **ВАРВАРАХ!** отличаются от того, как они даны в других играх. Ага-ага, знаем, скажете вы, у вас тут целый раздел в правилах про то, как баб трахать. Ну... да, есть такое. Но это еще не все! Вы, главное, правила внимательно прочитайте, и сами увидите.

На самом деле, правда, прочтите всю книгу — даже если вы игрок. У нас в **ВАРВАРАХ!** секретов от игроков нет! Вот видите, мы же говорим, что есть разница!

ПАРА СЛОВ О СЛОВАХ

Если вы дочитали до этого места, значит, слова «хер» и «трахать» вам точно уже попались. Слушайте, а какими еще словами мы вам должны были написать книгу вроде **ВАРВАРОВ!**? Нет, ну правда? Далее, строгое применение мужского грамматического рода — «он», «Мастер», «игрок», «читатель» — совершенно намеренно и обязательно, потому что у нас тут мачистская ролевая игра для настоящих мужиков.

Хотя это не значит, что женщины не могут в нее играть, конечно. Пакостные сплетни ходят, что женщины — это такие еще более суровые мужики, но это уже просто смешно.

ПАРА СЛОВ ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

Книга эта делится на три части. Первая содержит **правила**, механику игры. Она разъясняет все, что касается кубиков и чисел: как генерируются параметры персонажа, как они используются в игре. Оно начинается с введения в мир варваров, чтобы правила не повисли в пустоте.

Вторая часть — **указания, как играть в ВАРВАРОВ!** Потому что это требует чего-то большего, чем знание игромеханики. Здесь можно найти, во-первых, подсказки и советы игрокам и Мастеру, а во-вторых, некоторые правила о ходе игровой сессии.

Третья часть, наконец, дает **подробности сеттинга** игры. Там вы найдете информацию о Диких Землях, об обществе и обычаях варваров, о народах, живущих рядом с ними.

Приложения включают в себя параметры возможных противников героев, общие правила в виде списков и лист персонажа, который можно скопировать и размножить.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАКОН

Они научили меня быть варварской женщиной. Воины уходили охотиться или драться, а мы — мы должны были позаботиться обо всем, пока их нет. Я раньше никогда не потрошила зверей, не просаливала кожи, не отливала наконечников стрел — но я быстро училась. Было приятно сделать вклад в сообщество. Наши мужчины, когда бы они ни возвращались, возвращались изголодавшимися по мясу, меду и женщинам. И важнейшей из всех обязанностей было удовлетворить моего мужа — и в этой задаче я немало преуспела.

— Из эротического романа «Мои годы в Диках Землях»
пера Фиомеры На'фаран, тауарской дворянки



ЖИЗНЬ ВАРВАРСКАЯ

Они — варвары. Другого имени у них нет. Когда кого-то в других местах называют варварами — это лишь бледная тень варвара истинного. Типичный варвар — это почти два метра росту, широкие плечи и невероятные мускулы. Грудь его либо гладка, будто сталь, либо энергично волосата. Его ладони — широкие лапы, его предплечья толсты, как молодые деревья. А самое важное, у каждого варвара член как минимум 25 см. Честное слово!

Типичная же варварская женщина снабжена ногами от ушей, более чем пышной грудью и густой, непослушной гривой волос. Мужчины, кстати, волосы тоже носят распущенными и вольными — а вот лицо обычно бреют. А, кстати, о бритье... Впрочем, нет, забейте. Воображение вам в помощь.

Все варвары говорят на одном примитивном языке; женщины, украденные варварами где-нибудь в дальних странах, учат этот язык быстро и просто — он простой, а словарь его крайне ограничен. Однако он в обязательном порядке включает крайне сексуальный акцент.

По большей части образ жизни у варваров полукочевой: живут они в больших кожаных шатрах, а единственные каменные здания — их храмы. Одежду они шьют из кожи и мехов, а украшения делают из косточек и перышек, ну и еще из золота, которого в горах Диких Земель завались. Татуировки, клейма и всякий прочий боди-арт популярности тоже не теряют.

Мужчины здесь — воины и охотники; охотятся они, чтобы кормить свои семьи, а дерутся, чтобы защитить свою родную землю и пограбить. Женщины — их всегда гораздо больше, очень уж высокая мужская смертность — занимаются всем остальным; ремесла, немножко огородничества, немножко скотины, готовка, воспитание детей и ритуалы — это все к ним. Так как женщин очень, очень намного больше, многие варвары берут больше одной жены, да еще и воины приносят невест из набегов.

Пьют варвары по большей части медовуху, ради нее и держат пчел. Впрочем, они и вино гонят — из ягод, из фруктов да и вообще из чего найдут. В особо торжественных случаях выпивка крепится чем-нибудь наркотическим — боярышник, беладонна, мандрагора или, допустим, мухоморы. Еда в основном ограничивается свежеспеченным хлебом и зажаренным на открытом огне мясом.

Обычный варварский шатер — большой и круглый, обшитый мехом и украшенный трофеями бесчисленных битв и охот. В центре — большой очаг; в

шатре тепло и пахнет мускусом и полевыми цветами, а на меховых одеялах лениво, вальяжно потягиваются едва одетые женщины. Разумеется, много детей, но они знают, когда стоит быть тихо. С самого раннего возраста варвар растет среди секса и насилия; братья избивают друг друга и добиваются благосклонности сводных сестер и кузин. Впрочем, если уж совершенно необходимо, то варварская женщина знает, как уберечься от беременности.

Все варвары мужского полу воспитываются для войны и охоты, без исключений. Кто для такой жизни не подходит, тот живет плохо и недолго. Обучение начинается, когда мальчик сможет удержать меч, топор и лук, и к четырнадцати годам юный варвар уже намного превосходит в бою любого шуарского наемника.

Но! Даже среди варваров есть особенные таланты — те, кому предназначено породить песни и легенды. Персонажи игроков в **ВАРВАРЫ!** — как раз из таких!

КЛАН

Прежде чем браться за создание своих воинов-варваров, подумайте немного о вашем общем клане. Все варвары — минус немногие изгои — живут именно в кланах; один клан — это пятьдесят-сто бойцов, их семьи и несколько жриц. Иногда, в пору войны или для особо масштабных набегов, кланы объединяются под властью одного сильного вождя, но такие альянсы не живут дольше, чем требуется на достижение цели.

Сев играть в **ВАРВАРОВ!**, вы должны договориться о клане, определив племя, территорию и название, прежде всего, а также, возможно, ваших союзников и врагов. Создание клана — часть игры, и принять в этом участие стоит и игрокам, и Мастеру.

Племя

«Слушайте внимательно, девочки, ибо я расскажу вам историю из нашего далекого, темного прошлого: историю о том, откуда есть пошли пять племен. Так начну же.

Великая Тигрица, мать всех животных, правила всеми Дикими Землями. Каждый из Великих Охотников стремился получить ее благосклонность и спариться с ней, но только пятерым это все-таки удалось: Орлу, Медведю, Ворону, Волку и Тигру. Небеса и Земля дрожали, когда совокуплялись они, страстно вскрикивая на весь мир.

Из жара этих случаев и родились первые варвары. Было их пятеро, каждый из них был силен и неустрашим, и каждый унаследовал черты своего отца. Впрочем, Великая Тигрица не желала, чтобы ее сыновья шли по жизни в одиночестве, и родила пять дочерей, одинаковых, как горошины в стручке. Когда мужчины увидели их, оценили совершенство их форм, заметили огонь в их глазах, они поняли, что просто обязаны ими обладать. Но Великая Тигрица дала своим дочерям такой совет: «Не облегчайте мужчинам жизнь уж слишком да помните, что я защищаю вас!».

Опыта у мужчин тогда еще никакого не было, и соблазнить девушек сразу у них не вышло. Тогда-то Римвар, сын Великого Тигра, преисполнился нетерпения и воззвал к отцу своему о помощи. Великий Тигр пообещал сыну, что Великую Тигрицу он отвлечет, и дочь ее останется без защиты. И так стало. Великая Тигрица смотрела в другую сторону, и Римвар решил ковать железо, пока горячо оно, и взял одну из девушек силой. С криками стала девушка сопротивляться ему, но перед огромной мощью Римвара была она беспомощна.

Великая Тигрица услышала крики дочери своей и поняла, что Великий Тигр ее обманывает. Одним взмахом лапы она расплосовала его морду, а потом вонзила зубы в его бок, так, что Великий Тигр взвыл от боли. Кровь его окрасила горы алым, и алыми остаются они и сейчас. Тогда Великая Тигрица отпустила его и гигантскими скачками поспешила на помощь своей дочери. Бешеный ее рык сотрясал землю, будто гром, а горы плевались огнем и дымом.

Римвар трясся от страха и стыда, и хозяйство его уменьшалось, покуда не стало похоже на сушеную сливу. А потом вообще отпало. Да. Так вот, Великая Тигрица лишь посмотрела на него, и Римвар обратился в бегство. Он забился в глубочайшую нору земную, и не выходил

оттуда, пока не скосила его смерть позорная — от жажды! Отец его также спрятался в темном уголке леса, спасаясь от своей охваченной яростью супруги. Так и остался он хромым калескою, тенью великого зверя, каким он когда-то был.

С тех пор нет такого варвара, кому хватило бы нахальства изнасиловать женщину. И с тех же самых пор наши воины отслеживают и убивают всякого тигра-самца, какого находят, и мехами их убирают наши жилища и храмы. Самок, однако, они щадят из почтения к матери всего живого.

Дочь Великой Тигрицы понесла от Римвара близнецов, мальчика и девочку. Мальчика она утопила, а вот девочку вырастила, и потомки ее стали Тхирами, воинами-амазонками, что убивают каждого встречного мужчину. Да, Валерия, ты права, все-таки не каждого; в конце-то концов, иногда им нужно и беременеть. Нет, я понимаю, милая, что вот ты бы без мужчины долго не протянула — но ты что же, до сих пор не узнала, что есть для женщины и другие пути и способы? Ах, я так и думала.

Но хватит уже об этом! Так вот, говоря кратко, сыновья прочих Великих Охотников в конце концов все-таки преуспели в своих ухаживаниях и сделали-таки прочих дочерей Великой Тигрицы своими женами; так они основали четыре племени, известные нам и сегодня. Все, все, конец истории. А теперь проваливайтесь, маленькие шлюшки!

~ Варварская Легенда,

рассказанная Энурин, Жрицей племени Эдгар

(а я прошу вас простить ее за небольшие отступления от темы)

Клан обычно состоит из воинов одного племени. Иногда, конечно, в клан принимают изгоя из другого племени, иногда находят подкидышей. Среди женщин клана же представительницы других племен — норма, воины постоянно похищают их или даже принимают в качестве подарков. Особенно варвары любят и вовсе иностранок, и их дети делают клан только ярче.

Дамы-полукровки обычно сногшибательно великолепны, знаете ли; полукровки же мужского пола обычно поменьше прочих варваров, но, хм, не везде. И, постоянно пытаясь доказать, что и они не лыком шиты — как, впрочем, и вполне чистокровные воины, — полукровки компенсируют недостаток роста целеустремленностью.

Элгар

Племя Элгир, потомки Великого Орла, живут обычно по берегам рек и озер, плавая по ним в каноэ. По числу они — самое маленькое племя, но как дело доходит до соревнований или Великой Драконьей Охоты, от других никак не отстают. Из элгиров, например, происходил легендарный Февро Драконоборец, участвовавший в семи Драконьих Охотах подряд и погибший только в последней. Но даже и тогда он сразил гигантского черного дракона, самую могучую тварь, которую охотники только приносили из Долины Драконов. Типичный элгир имеет тонкий выдающийся нос, светлую гриву волос и глаза цвета голубой стали.

Беррва

Большинство Беррва, племени потомков Великого Медведя, живет в густых лесах в глубоких горных долинах. Пожалуй, они — самые преданные поклонники Великой Тигрицы. Особенно они гордятся своим легендарным вожаком Катроком, что всего лишь с пятьюстами варварами разгромил в Туманной Лощине армию Шуара из десяти тысяч наемников. Типичный беррва на палец выше прочих варваров, ходит неторопливо, переваливаясь, волосы имеет темно-бурые, а глаза — серые или карие.

Раввен

Потомки Великого Ворона предпочитают жить высоко, лучше всего — в горах, на крутых склонах у самых пиков. Племя их считается самым мудрым из всех; и действительно, у Раввен чаще прочих случается, что старый воин выживает и тогда, когда уже не может сражаться, так как тогда его защищает молодежь. Один из них, Заррн Смекалистый, увидел более ста весен. Обычный раввен носит свои блестящие черные волосы спутанными, и глаза его тоже угольно-черны.

Вульфир

Племя Вульфир, потомки Великого Волка, живут на Волчьем Плоскогорье, протяженном скалистом плато, и пересекают его галопом на своих выносливых лошадях. Среди племен Вульфир известны своими глубокими рейдами в чужие земли. Самый большой из этих набегов вел Пьоддар Одноглазый, легендарный вождь. Его вторжение потрясло весь цивилизованный мир до основания, увенчавшись взятием и разграблением великого города Дельмахад. Вульфира можно узнать по скуластому лицу, каштановым волосам и серебряно-серым либо голубым глазам.

Тхигра

Полностью женское племя, что ведет свой род от Великого Тигра, остается загадкой. Они скрытно живут в самых дальних и заброшенных углах Диких Земель и убивают всякого, кто вступит на их территорию. Те немногие, кто встречу с ними пережил, рассказывают о мрачных воительницах, столь же высоких и сильных, сколь любой варвар-мужчина. Они якобы не знают пощады и якобы ложатся только под сильнейших воинов — с тем, чтобы сразу же после прикончить любовника. Тхигра можно узнать, помимо прочего, по изумрудно-зеленым глазам и взъерошенным светло-рыжим волосам. И нет, вы за них, разумеется, играть не можете! Мы их сюда добавили просто для полноты картины.

Территория

Как определитесь с племенем, наступит время подумать, где вы хотите жить. Клань варваров на месте весь год не сидят, а кочуют; с другой стороны, у большинства из них есть охотничьи угодья, которые они объявили своими и за которые будут драться. Но кто знает, может, ваш клан как раз не из таких? Может, вы снялись с места и теперь ищите более тучных пастбищ? А может, вас с вашей земли согнали?

Есть ли у вас вообще постоянная территория? Где она — ну, или где она была? Вы живете в привычной вашему племени среде или забрались в чужую? В глубине Диких Земель или в приграничье? Есть ли у вас рудная, а то и золотая жила? Есть ли у вас особо заметные каньоны, реки, озера или горные пики?

Известняковые пещеры, щерящиеся сталактитами и сталагмитами? Пышущие жаром активные вулканы? Драконы, в конце концов?

Дикие Земли не прописаны до последнего ручья. Они — ваши, лепите из них то, что вам нужно, сама игра зависит от того, сколько жизни вы в них вдохнете. Если хотите, то, прежде чем выбирать территорию, загляните в третью часть этой книги и поищите там вдохновения.

Более того, там есть пример приключения, «Золотые Воды», и оно включает два готовых клана. С другой стороны, вы можете вообще не смотреть в третью часть и обставить Дикие Земли на свое усмотрение.

Нет такой штуки, как «каноничные» Дикие Земли. Мы осознанно описали в деталях только пару-тройку мест и не назвали ни одного еще живого персонажа по имени. Не будет никаких дополнительных книг по племенам и регионам. Весь варварский мир посвящен только вашим приключениям, он создан, чтобы вы могли оставить в нем свой, особый след!

Название

Клану нужно имя. Просто выдуманное, взятое в честь основателя, в честь родной территории (или бывшей родной территории). Клан, зимующий под Шквальной Скалой, вполне может называться Шквальниками. Может быть, клан получил имя за свои великие деяния. Каждый знает, кто такие и чем знамениты Поджигатели — с другой стороны, это название носит пара дюжин кланов, и поди разберись, о каком из них речь.

Враги и союзники

Когда варвары не собираются в набег на соседей или на Великую Драконью Охоту, скорее всего, они вбивают друг другу головы в плечи. Похищенная женщина, задетая гордость, мертвый брат или обет мести, принесенный вождем сразу за всех — и все теперь, пошла вражда на многие поколения, покуда весь клан не вырежут. Не менее часто варвары бьются за рудные залежи, охотничьи угодья и святые места. Создаются и разваливаются альянсы, и часто вражда или дружба кланов зависит от того, как один—единственный воин поведет себя на поле сражения.

Ваш клан совершенно точно не будет маршировать по пустошам в гордом одиночестве, потому что это и вполнину не так интересно. Если хотите, можете сразу же заявить одного-двух врагов и союзников, но вы не обязаны — в этом случае альянсы и вражда завяжутся сами в течение игры.

Пример создания Клана:

Итак, мы хотим сыграть в **ВАРВАРОВ!** и начинаем обдумывать наш клан. Мастер за нами записывает. Один из игроков тут же заявляет, что Раввен — с большим отрывом самое реально наикрутейшее племя вообще, и никто не возражает.

Далее мы решаем, что, как и подобает раввенам, мы хотим жить в горах, но не очень уж высоко — чтобы не терять контакта с чужаками. Мастер предполагает, что летом мы вполне можем терроризировать горную цепь между Тарсией и Ньюкламом, где особо неустрашимые купцы до сих пор пытаются протащить свои караваны перевалами. Эта идея нравится всем. Чтобы дать этим нахальным иностранцам побольше поводов пробираться на нашу территорию, мы также объявляем, что у нас есть золотая жила.

Таким образом, у нас есть клан и есть территория. Пока что мы выбираем в качестве имени “Фрианды”, в честь нашего основателя Фрианда Остроглазого. Может быть, потом нам удастся придумать что-нибудь поинтереснее. Ну и альянсы с враждой мы так сразу тоже определять не хотим.

Ну вот, клан сделан.

ВОИН

“Я видел воина-варвара. На его голой груди запеклась кровь — но по большей части то была не его кровь. Он размахивал огромным двуручным мечом и ревел, будто взбесившийся бык. Четверо копейщиков в кольчугах окружили его, но в их глазах я видел ужас. Этот ужас сковал их, и я знал — они обречены. Одним взмахом он разрубил двух из них напополам, расколол щит третьему. Сверх того я ничего не видел — я уже развернулся и бежал, спасая свою жизнь”.

~ Из «Участки Дедьмахага»,
сборника свидетельств ньюкдамских офицеров
о Великом Набеге Пьоггара Одноглазого

Все персонажи — воины-варвары. Никаких исключений. Вы же для того и взяли **ВАРВАРОВ!**, чтобы играть варварами, правда ж? Вот и получается, что очень много вещей о своем персонаже вы уже знаете. Герой ваш — варвар удалой, широкоплеч, высок, силен, бесконечно мужественен, хорош в охоте и на войне и неукротимо гетеросексуален.

Скорее всего, образ вашего героя уже встал перед вашими глазами, еще когда вы выдумывали клан. Если нет — то представьте его себе поподробнее, опишите его в деталях и, раз уж вы все равно этим заняты, выдайте ему игровые параметры. Они могут вам пригодиться.

Мы крайне, крайне рекомендуем всем игрокам делать персонажей вместе, сразу же после создания клана. Во-первых, вы всегда сможете подать другу идею; во-вторых и в-главных, вы можете сразу же и определиться с взаимоотношениями ваших персонажей. Можно даже вкратце описать, в какую сторону ваш персонаж намерен развиваться, и согласовать это с планами других игроков.

Это совершенно не значит, что ваши персонажи обязаны быть друг другу братьями, друзьями и товарищами. Соперничество — это так же интересно, да еще и временами смертельно. Но множество раз мы видели, как группа, которую игроки создавали вместе и в согласии, работала особенно слаженно и особых пинков от Мастера не требовала.

Но тогда, будете протестовать вы, остальные уже будут все знать о моем персонаже! Ну, да. Точно. Это одна из тех причин, почему такая спланированная группа работает хорошо — люди не боятся предательства.

Как вас зовут? Как вы выглядите?

Прежде чем мы возьмемся за игровую механику, вам нужно дать вашему варвару имя и облик. Имена варваров звучат гортанно, утробно и злобно, но это для вас не сюрприз. Никто и никогда в жизни не спрашивал нас о примерных варварских именах, так что их список мы вам не дадим. Более того, есть мнение, что вы уже вполне представляете, как зовут вашего героя, и без нас.

Что же до описания внешности героя, важнее всего тут три вещи: цвет волос, цвет глаз и степень волосатости его груди (таковых две: мужественно волосатая и гладкая, будто сталь). Некое общее впечатление о любом отдельном воине игрок таким образом получит, да и хватит пока. Если вам того хочется,

можете добавить еще одну-две заметные черты: татуировки, клеймо, кустистые брови или чувственные губы. Что же до шрамов — поверьте, они появятся у вас куда быстрее, чем вам бы того хотелось.

Вот как был создан самый первый в мире персонаж **ВАРВАРОВ!** Тоби заявил, что будет играть Ксева, и решил, что Ксев — найденыйш, некогда выброшенный амазонками Тхигра.

Отец его, возможно, был из Раввен, как остальные воины клана, так что Ксев волосы имеет черные с рыжеватым оттенком, а глаза — зеленые. Грудь его безволоса и гладка.

Мужественный, Опасный, Волнующий

Самый важный параметр вашего персонажа — его **Мужественность**. Ну что еще-то? В мире варваров мужественность — это и сила, и потенция, и храбрость, и харизма. Так что Мужественность вашего персонажа — это базовый параметр для вообще всех проверок, на которые вы в **ВАРВАРАХ!** будете что-то бросать. Каждый раз, когда Мастер требует любого броска, возьмите столько кубиков, сколько у вас Мужественности.

В начале игры Мужественность всех персонажей равна 3.

Дальше у нас на повестке чуть менее важные параметры: насколько хорошо вы убиваете людей и насколько уверенно вы снимаете девок? Это игра о траханье и мясорубстве, как-никак. Оба параметра имеют общий пул очков, которые между ними на старте и распределяются.

Первый параметр называется «**Опасный**», и с его помощью вы атакуете своего врага или терпите нанесенные им раны. Второй — «**Волнующий**», и его показатель нужен, чтобы впечатлять женщин и не страдать, когда невпечатленные отшивают. Эти параметры — разом и очки действия, и очки жизни, если вам так понятнее.

В начале игры каждый игрок распределяет между «Опасным» и «Волнующим» 25 очков.

МУДРЫЙ СОВЕТ: Не стоит игнорировать один из этих параметров ради другого, то есть давать какому-либо из них меньше, скажем, десяти очков. Без успехов И на поле боя, И в девичьих спальнях вы в этой игре далеко не продвинетесь. Нет, если вы хотите играть человека-тряпку, которого всякая встречная женщина любит нежной, слегка материнской любовью, то вперед. Вперед! Но не говорите, что мы вас не предупреждали!

Агрессия и Страсть

Еще два важных параметра будут изменяться постоянно в течение игры: «Агрессия» и «Страсть». Очки Страсти используются на ухлестывание за дамами, а зарабатываются в боях; очки Агрессии улучшают качество нарезания врага, а зарабатываются через постель. Тратя их, вы получаете право бросить дополнительный кубик в одной соответствующей проверке, но подробнее ниже.

В начале игры бросьте по одному кубик (1 d6), чтобы определить ваше начальное значение «Агрессии» и «Страсти».

Трюки

Чтобы сделать рубку и трах немного поинтереснее, можно иногда прибегать и к **Трюкам**. Это такие особенные ухищрения, которые ваш персонаж использует в самые опасные моменты, чтобы одолеть препятствие или предотвратить катастрофу.

В начале игры каждый игрок выбирает 7 Трюков из списка ниже.

ТРЮКИ

БОЙ	УХАЖИВАНИЯ
Выстрел от груди	Истинные чувства
Громовой удар	Напряжение
Двойной удар	Очарование
Контратака	Подарок
Метание оружия	Самоирония
Обезоруживание	Смятение
Разрубатель щитов	Старый способ
Рефлекс	Страсть
Спешивание	Суровый Мужик
Стандартная связка	
Твердость скалы	
Финт	

Детальное описание Трюков вы сможете найти в главах о бое (стр. 33) и о соблазнении (стр. 59) соответственно. Когда вы используете Трюк, вычеркните его с листа персонажа — впрочем, вы можете приобретать и новые Трюки по ходу игры. Если вам того хочется, можете взять один и тот же Трюк несколько раз, про запас.

МУДРЫЙ СОВЕТ: Не волнуйтесь сейчас особенно о Трюках, не надо. Просто выберите пару тех, которые хорошо звучат. Даже если в будущем о своем выборе вы пожалеете, мы уверены, что ваши друзья-соигроки не будут против, если вы решите взять другие, даже после начала игры.

Сильные стороны, слабые стороны

С самого детства вашего персонажа учили двум вещам: охоте и войне. Одновременно с этим сам персонаж учился всему, чему можно, насчет соблазнения женщин. Так что любой варвар хорош на поле боя и на простынях (шкурах, голой земле...), иначе никакой он не варвар. Однако, сверх того, некоторые воины — ваши персонажи как раз из таких — имеют особые умения, черты и знания. Все это называется **Силами**.

Свои Силы вы можете выбирать свободно; каждая из них даст вам дополнительный кубик в любой ситуации, где такая черта могла бы принести

вашему персонажу пользу. Однако важно понимать, что Силы не могут как-то повлиять ни на бой, ни как соблазнение.

В качестве первой Силы для Ксева Тоби назвал *“Силен, как медведь”*, что значило, что Ксев сильнее, чем даже прочие варвары. Так что если ему вдруг захочется повисеть на карнизе или удержать потолок рушащейся пещеры, чтоб любимая его смогла спастись, его Сила ему пригодится, и на эту проверку Тоби получит лишний кубик. То же самое случается, когда он хочет голыми руками белую березку заломать ради внесения ужаса в ряды врагов; или когда он состязается с братьями в метании бревна.

Однако во время боя дополнительный кубик Ксев не получает. Не потому, что его огромная сила в бою бесполезна, нет. Потому, что она уже включена в его параметры. Тоби, замыслив Ксева как необычайно сильного бойца, уже дал ему 14 очков Опасного.

Возможные Силы включают, например, *«Силен, как медведь»*, *«Уши, как у рыси»*, *«Никогда не потеряется»*, *«Лукодел»*, *«Оратор»*, *«Друг зверей»*, *«Крадется, будто пума»*, *«Отлично прячется»* или *«Не перепьешь»*. Некоторые силы типичны для отдельных племен: например, элгиры часто *Хорошие пловцы* или *Лодочники*, беррва — *Следопыты* или *Охотники*, а вульфiry *Рождаются в седле* или просто *Выносливые бегуны*.

Это все, впрочем, только примеры. Не бойтесь выдумать что-то совершенно иное до тех пор, пока оно подходит воину-варвару.

Некоторые варвары помимо Сил имеют также и **Слабости** — что-то, что получается у них не так хорошо, как у прочих. Например, что-то вроде *«Медленно запрягает»*, *«Близорук»*, *«Неуклюж и кургуз»* или *«Плавает, как топор»*. За Слабость вы теряете кубик в соответствующей проверке, но не в бою и не при уходе.

В начале игры каждый игрок выбирает своему персонажу три Силы или четыре Силы и одну Слабость.

Если хотите, можете взять одну Силу два раза. Это значит, что ваш персонаж не просто хорош в этом деле, а воистину исключительно одарен. В этом случае нарисуйте возле этой силы в листе персонажа **большой жирный восклицательный знак!** Теперь Сила дает вам не один лишний кубик в подобающем случае, а сразу два.

Мужики тоже люди: Личность и Цели

Ваш персонаж — примитивный, неотесанный мужик, следующий некоей общей идее мужественности. Все варвары такие. Однако все они разные — по-разному ведут себя, по-разному относятся ко всему окружающему.

Так же, как вы делали с Силами, можете свободно выбрать личные черты для персонажа. Только от вас зависит, положительные это черты или отрицательные — они служат только для того, чтоб вы и ваши соигроки лучше поняли персонажа. Другого значения в игре у них нет, и вы можете в любой момент поменять их, отражая, как ваш персонаж растет над собой.

В начале игры каждый игрок выбирает одну или две черты личности.

Возможные черты: *шутник, пессимист, мечтатель, скептик, утешитель, ворчун, бесшабашный, тщеславный, злорадный, шуток не понимает, поехавший* или даже *надежный* и *честный*.

Более того, у вашего персонажа есть цель. Знаете ли, о людях, которым хватает просто сидеть себе у очага, дважды в день удовлетворять жену и изредка стрелять оленя, не слагают легенд и песен. Ваш персонаж — невероятно одаренный воин. Ему пристало что-то большее!

В начале игры каждый игрок выбирает своему персонажу одну цель.

Может быть, он жаждет мести? Или благосклонности совершенно недоступной женщины? Хочет стать великим военным вождем? Хочет представлять свое племя на Великой Драконьей Охоте? Проникнуть глубоко в

земли чужаков и, раз уж зашел, в женщин чужаков? Если на ум ничего нейдет, посмотрите на цели ваших товарищей — может быть, вы захотите связать свою цель с их целями? Или выждите сессию-две, может, что и оформится.

МУДРЫЙ СОВЕТ: Если вы хотите сделать своего персонажа интересной личностью или просто самому себе поставить интересную задачу на отыгрыш, возьмите две противоречащих друг другу черты личности, или цель, которая одной из ваших черт также противоречит. Просто помните — тут вам не литературный фестиваль! Будьте варваром. Будьте мужиком!

Связи

Сдается нам, мы уже не раз говорили, что **ВАРВАРЫ!** — это про трах и рубку, трах и рубку. Но это еще не все! Главное — это *кого* вы имеете, а *кого* расчлняете и *почему!* Сейчас вы уже понимаете, как выглядит ваш персонаж и что он умеет. И если вы следовали моим советам, об остальных вы знаете не меньше. Настало время добавить в историю ваших персонажей и других людей.

Основу вы заложили, вместе создав свой клан. Теперь время набросать самых важных в этом клане людей — и прежде всего вождя. Возможно, с некоторыми из этих людей связаны цели ваших персонажей или, наоборот, кто-то из них им препятствует? Лучше всего сесть всем вместе и написать имена всех тех, кого вы считаете важными, включая ваших же персонажей, на листе бумаги. Теперь соедините имена разными линиями, смотря по тому, какие взаимоотношения их связывают. В **ВАРВАРАХ!** встречаются три основных типа отношений:

Соперничество: Может быть как неумолимой горькой ненавистью и враждой до смертного вздоха, так и вполне спортивной конкуренцией, окрашенной взаимным уважением. Но, так или иначе, сильный с сильным лицом к лицу у края земли встает — и кто-то да окажется лучше.

Желание: Парень встречает девушку, парень хочет девушку. Большинство войн в Диких Землях начиналось вот именно с этого.

Клятва: Воин клянется в верности своему вождю. Воин берет женщину в (очередные) жены. Эти клятвы для варваров святы, но их история все-таки наполнена нарушенными обетами и предательством.

Если игроков двое или еще меньше, не считая Мастера, каждый игрок в начале игры выбирает три Связи. Если игроков трое и больше, каждый игрок выбирает две Связи.

Каждой Связи присваивается значение 1.

Таким образом вы определите людей, которые сыграют роль в будущих приключениях вашего персонажа. Когда вы бросаете проверку, как-то связанную с любой из ваших Связей, вы получаете дополнительный кубик. Сражаясь или ухаживая за женщиной, вы также получаете одно дополнительное очко Опасного или Волнующего за каждое очко Связи, которая как-то в это дело вовлечена. С ходом игры вы сможете создавать новые Связи или изменять отношения с уже имеющимися, но про это мы поговорим позднее.

Как вы вскоре узнаете, и воины, и женщины делятся на некие группы, например, «опасные» или «сногшибательно великолепные». Это — категории, описывающие, насколько такой воин силен или насколько такая девица горяча. Вот только чем соблазнительнее девица, тем труднее ее поиметь, вот ведь как. Вы не обязаны прямо сразу классифицировать таким образом людей, с которыми вы связаны, это нужно сделать когда потребуются (обычно в начале боя или только подкатывая к телочке). Так что это вам решать, нужен ли вам простой противник или некто, кто — поначалу, по крайней мере — на голову выше вас.

Вы решаете, какие у вас с ними отношения — более того, вы решаете, кто они. Да, когда они появляются в игре, играть их роль должен Мастер — но он будет связан рамками их личности и их поведения, которые задали ему вы, при создании этого персонажа или позже. Все те персонажи, кого игроки не играют, в ролевой традиции называются **Неигровыми Персонажами** — но, так как это ужасно глупо звучит, их сокращают до НПС. Обычно НПС принадлежат Мастеру — он создает их, он и решает, как их играть. Но ваши Связи — ваши. Если ГМ играет их неправильно, не так, как вы их представляете, — укажите ему на это (дружественно, по возможности), расскажите, что он делает не так и как надо.

Оружие и снаряжение

Будучи умелым и закаленным ролевым игроком, вы наверняка уже заметили, что на листе персонажа нет списка экипировки. Это потому, что вам ничего такого не надо будет туда писать! В любом случае действует следующее правило: если вам что-то нужно, если вы можете внятно объяснить Мастеру, откуда вы можете это взять на месте или почему таскаете с собой — у вас это что-то есть. А если вы решили, что у вашего персонажа есть лошадь, собака или орел — они у него есть, и все тут.

Одно-единственное исключение — ваше оружие. И мы сейчас не про лук со стрелами, ножи, копья, щиты или какие-нибудь томагавки. Все это варвары делают в больших количествах, и у каждого подростка этого добра сколько угодно. Нет. Мы говорим о шедеврах варварского ремесла — мечях и топорах.

В начале игры у вашего персонажа есть ровно одна такая штука.

Запишите это в первую строчку списка оружия на вашем листе персонажа. И помните — размер топора далеко не всегда связан с размером определенных частей вашей богатой анатомии!

Подумайте, как выглядит оружие вашего персонажа и откуда он его взял. В клане есть мастер-кузнец (у варваров кузнечное дело — единственное преимущественно мужское ремесло), который сам его вашему персонажу выковал? Или отец вашего персонажа привез его в подарок сыну из набега — а может, даже сам ходил с ним в бой, покуда не передал вам? Или ваш герой сам привез его из более ранних своих походов? А может быть, одна из его Сил — *Кузнечное дело*, и свой меч он сковал себе сам?

Ну Вот, Готово!

Вот теперь — все. Ваш персонаж полностью готов пуститься в путь навстречу приключениям. Но, прежде чем начать, بغло ознакомьтесь и с другими правилами игры.

КУБИКИ

Большую часть времени игра выглядит как расслабленный такой диалог меж игроками и Мастером. Вместе они решают, что, собственно, происходит: игроки определяют действия своих персонажей, Мастер — реакцию НПС и окружения героев. Однако рано или поздно придет момент, когда исход ситуации неясен, успех или неудача героев гадательны, а драматическая сцена повисает на волоске. И вот тут-то кубики и говорят свое веское слово.

ОСНОВЫ

Игрок бросает кубики. Потом смотрит на каждый кубик. Потом складывает вместе все те кубики, на которых выпал успех.

Успех — это выпавшие на кубике 4, 5 или 6.

На каждую проверку герой бросает столько кубиков, сколько у него **Мужественности**, прибавляя или вычитая различные модификаторы. О части этих модификаторов мы уже говорили, остальные же будут зависеть от конкретных обстоятельств драки или ухаживаний, и о них мы поговорим чуть позднее. Есть, впрочем, и несколько общих правил, позволяющих игроку или Мастеру получить добавочный кубик:

- ❖ Игрок получает добавочный кубик за **хорошее описание или отыгрыш**, улучшающие атмосферу игры — но только один раз за сцену.
- ❖ Если игрок сумел организовать ситуацию в игре так, что его персонаж имеет **тактическое преимущество**, он получает по дополнительному кубiku на каждое действие, на которое это преимущество влияет.
- ❖ Если усилия игрока **поддерживаются другими игроками**, те, кто помогает, должны бросить кубик первыми. Каждый успех в таком поддерживающем броске дает тому, кому помогают, дополнительный кубик.

- ❖ В любви и на войне можно получить дополнительный кубик, потратив очки Агрессии или Страсти, так, как это описано в соответствующих главах ниже.

Когда есть сомнения насчет того, хорош ли отыгрыш, тактически грамотна ли подготовка, полезна ли помощь и так далее, нужно голосовать всей группой. Не бойтесь предъявлять доводы за или против лишнего кубика, но слишком надолго прерывать игру по своему упрямству — грех. Просто голосуйте, и пусть так и остается!

У женщин вместо Мужественности есть параметр **Женственности** (сюрприз, сюрприз!), от него они и бросают кубики в нефизических конфликтах. В любом же физическом столкновении любой мужчина безусловно превосходит любую женщину безо всяких бросков.

Исключение — только одно, достославные амазонки племени Тхигра. Они используют свою Женственность и в физических конфликтах, и даже в бою.

МУДРЫЙ СОВЕТ: Дополнительные кубики за описание и тактику предназначены в основном для игроков. Мастер должен использовать их крайне скупно, если оппонент героям попался слабый — но! Если герои противостоят равне или даже превосходящему их врагу, не стесняйтесь использовать дополнительные кубики во всю широту души. В конце концов, иначе равный соперник быстро перестанет быть равным соперником. Кроме того, так вы придадите дуэли больше драмы своими детальными описаниями.

Проверки

Любой конфликт вне боя и соблазнения разрешается проверкой. Таким конфликтом может быть что угодно, любое стоящее перед персонажем препятствие: будь то необходимость кого-то запугать или обмануть, быстрая горная речка или особо незаметная дорожка следов.

Когда у героя при этом есть противник, мы говорим о встречной проверке, если же никого такого нет, но Мастер все равно требует броска — это простая проверка.

То есть, например, если вы кого-то запугиваете, этот кто-то и есть ваш противник, если вы пытаетесь выплыть по горной реке, противников у вас нет. А вот если вы идете по следу, то тут по-разному: если тот, кого вы преследуете,

активно замечает следы, он является вашим оппонентом, а если просто идет, не подозревая, что вы на хвосте, то проверка будет простая.

Разумеется, есть вещи, которые не по силам и варвару. У вас не выйдет прыгнуть на триста метров ввысь или разобрать стены Дельмахада по камешку прямо голыми руками, как бы хорошо вы ни бросили кубики. Ваш персонаж даже и пытаться не станет, а если попытается — провалится.

Напоминаем: на проверки, не относящиеся к сражению и соблазнению, вы получаете модификаторы от Сил, Слабостей и Связей.

Простые проверки

Вот как работают простые проверки: игрок объявляет, что он хочет сделать, а Мастер сообщает, сколько ему понадобится успехов и, по желанию, что случится при провале. Если герой все же хочет попробовать, он бросает кубики так, как описано выше, и результат оценивается. Если же игрок хочет воздержаться от действия после слов Мастера, он может сделать и так.

Мастеру не следует слишком часто и слишком легко требовать простых проверок. Помните, Мастера, ваши персонажи — **ВАРВАРЫ!** Они натурально крайне суровы, мускулы их тверды, словно сталь, они не знают слов «боль» и «страх» (и многих других слов тоже), а на завтрак охотно жрут сырое мясо!

Такие люди на всякие пустяки кубики не кидают. Если уж варвар взялся за свои кубики — значит, дело уже приняло дурной оборот. И даже тогда одного успеха будет вполне достаточно; запрашивать от игроков больше одного успеха нужно только в самых исключительных случаях. Вот вам пара соображений:

- ❖ **Без проверки:** ездить верхом, развести костер, взобраться на скалу.
- ❖ **1 успех:** ездить верхом на мустанге, развести костер под дождем, взобраться на отвесную гладкую скалу.

❖ **2 успеха:** перепрыгнуть ущелье верхом на мустанге, развести костер посреди ливня и грозы, взобраться на отвесную, гладкую, вымоченную ливнем скалу, с которой вас пытается сорвать ураганный ветер.

❖ **3–4 успеха:** ездить верхом на медведе-шатуне, развести огонь, когда вас уже подхватил ураган, забраться на обледенелую скалу через карниз без ледоруба и страховки.

Серьезно **раненные** персонажи (по крайней мере одна Глубокая рана, смотрите ниже) могут столкнуться с повышенной сложностью некоторых действий, так как рана мешает им двигаться и ослабляет их. Это остается на усмотрение Мастера.

Ксев и его сводная сестра Ниблюн попали в яростный шторм, и вот-вот на них упадет вырванное ветром с корнями дерево. Разумеется, ни один уважающий себя варвар не станет бросать на то, сумеет ли Ксев увернуться. Воин-варвар, которого зашибло насмерть деревцем? Да где вы такое вообще видели? С другой стороны, Ниблюн, слабую женщину, непременно накроет древесиной, если Ксев не сумеет поймать ее руку и вырвать из-под ствола.

Это будет непростая задача, так что Ксеву нужен один успех. Тоби бросает 3d6 (Мужественности у Ксева 3), а о дополнительном кубике за красоту описания даже не думает, зачем? Ну и зря: выбрасывает он 1, 1 и 3. Так что успеха он не получает, и Ниблюн погребена под деревом. Хрипло выругавшись, Ксев берется за дерево, пытаясь его приподнять. Это тоже довольно сложно, но на сей раз Сила Ксева, “Силен, как медведь”, помогает ему в этом деле, так что бросить Тоби должен 4d6. Кроме того, Тоби решает не рисковать, и восклицает: “Ниблюн! НЕЕЕЕЕЕТ!!! Я хватаюсь за это чертово дерево, встряхиваю его, как игрушку, и откидываю прочь!”. Это описание приносит ему кубик, так что в его руках — могучие 5d6, и он выкидывает 6, 6, 5, 4, 2 — четыре успеха. Да Ксев поднял бы и камень в тонну весом!

МУДРЫЙ СОВЕТ: Что касается того, что возможно, а что нет, слово Мастера — последнее. Он решает, когда кидаются кубики и сколько на них должно быть успехов. Однако игроки не обязаны принимать его мнение без

вопросов: иногда бывает неправ и Мастер! Хороший Мастер всегда обдумает свое решение еще раз, если группа считает, что оно неверно. Однако, как всегда, обсуждать обсуждайте, но не слишком долго. Слово Мастера все же окончательное, и точка.

Встречные проверки

Вот как работают встречные проверки: оба противника объявляют, что делают или чего хотят добиться. Обычно эти двое — Мастер и игрок, но в случае конфликта внутри команды это будут, конечно, два игрока. Потом обе стороны кидают кости.

Число метаемых кубиков определяется так же, как при простых проверках. База — Мужественность персонажа, затем и игрок, и Мастер могут получить кубик за насыщенное описание, умную тактику, поддержку друзей, Силы и Связи. Также можно и лишиться одного кубика — за Слабость; кроме того, Мастер может назначить штраф в один или два кубика, если кто-то из противников серьезно ранен или скован как-то еще.

Теперь обе стороны считают свои успехи. Исход конфликта определяется разницей в числе успехов:

- ❖ **Ничья:** На самой грани! Никто не может пока одержать верх. Любой из противников может сейчас прервать конфликт, в противном случае они перебрасывают кубики в том же количестве. Тот, кто побеждает во втором раунде, оказывается сильнее на самый волосок, сколько бы успехов не выкинул.
- ❖ **На 1 успех больше противника:** Чистая победа. Победитель одерживает верх безоговорочно, но как-то скучновато.
- ❖ **На 2 успеха больше:** Убедительная победа. Победитель заметно сильнее и может, если пожелает, и унижить поверженного врага.
- ❖ **На 3 успеха больше:** Не в своей лиге. Проигравший не имеет ни тени шанса победить и остается полностью на милость победителя.

Клан Фриандов собрался на военный совет. Дружественный клан, также из Раввен, атакован на зимовке превосходящими силами вульфиров, глубоко вошедшими на их территорию. Теперь воины Фриандов обсуждают, следует ли оставить своих женщин и детей надзору нескольких бойцов, прочих же проведя заснеженными перевалами на помощь друзьям в соседней долине. Ксев, только что принесший новости о нападении, предлагает выдвинуться сразу же, соединиться с союзниками и изгнать Вульфир. Харрн, вождь клана и враг Ксева, напротив, не считает, что альянс настолько уж важен. Особенной добычи не ожидается, и Харрн не хочет рисковать, предлагая просто остаться и защищать женщин.

Оба спорщика пытаются привлечь собравшихся на совет воинов на свою сторону. Тоби поднимается из-за стола и произносит короткую, но пламенную речь, в которой называет Харрна трусом. Разумеется, он получает за это дополнительный кубик. Он может добавить еще один: одна из Сил Ксева — «Напористость». Прибавляя сюда его Мужественность, З, Тоби получает 5d6, бросает их и получает три успеха.

Мастер хочет соблюсти стиль, так что огрызается от лица Харрна: «Там нечего брать. А вот за нашими женщинами непременно придут, и кто мы тогда будем? А? А?!». Мастер обращается к группе на предмет добавочного кубика и получает его. Харрн — могучий соперник, его Мужественность — 4, и он бросает те же 5d6, и также получает три успеха. Решение застыло на грани, на лезвии бритвы: воины разрываются между двумя вожаками. Еще броски — и на сей раз Тоби побеждает. Ксев с трудом преуспел; большая часть воинов следует за ним в ледяной поход, но многие, в том числе задыхающийся от бешенства Харрн, остаются позади.

Описание атога

Бросок кубиков определяет исход проверки. Но, так как **ВАРВАРЫ!** требуют броска только тогда, когда это действительно важно, этот исход следовало бы раскрыть так, как он того заслуживает. И описание должно совпадать с тем, как легли кубики. В случае простой проверки итог описывает игрок, если он преуспел, или Мастер, если игрок провалился. При встречной же проверке результат описывает победитель, а если выпало «На грани!», исход описывают оба противника вместе. Да, кстати, умение описывать такие вещи хорошо и интересно — большая подмога в обретении черепа. Да, черепа. А вы думали, мы тут с вами шутики шутим? Но об этом потом.

Из-за того, как вообще работают кубики, частенько бывает, что намного более слабый персонаж превосходит явного фаворита. Если так вышло, опишите исход столкновения так, чтобы в это все-таки можно было поверить — покажите, где более слабому просто повезло, а где сильнейший сам все испортил.

В нашем первом примере, который про дерево, Ксев сперва не преуспел, поэтому Мастер описал, как все было: “Ты потянул было Ниблюн за руку, чтобы уберечь ее от дерева — но ее кожа вымокла под дождем, и твоя ладонь соскользнула. Девушка, подмятая упавшим деревом, кричит от боли”.

Вскоре после этого Тоби делает еще одну проверку, получает успех и может сам рассказать, что произошло. Но так как он дал группе описание еще до броска, он молчит, только смотрит на Мастера вопросительно, ожидая рассказа, сильно ли ранена Ниблюн.

В нашем втором примере после получения “На грани” мы описали благосклонные и неодобрительные реплики от отдельных воинов на совете. Тоби снова обходится без дальнейших описаний и немедленно кидает второй раунд проверки. После того, как он побеждает, Мастер просит его о последней краткой фразе, чтоб закрепить свою победу.

Некоторое время он думает, а потом рычит: “Не можно мне у очага сидеть, пока мои друзья кровь проливают! Доколе? Пошто?! Кто со мной?”. Далее он описывает, как воин за воином встает, ударяя оружием о щит.

Усложненные проверки

Мастер также может потребовать нескольких последовательных проверок, чтобы набрать некое нужное количество успехов. Общий успех, таким образом, будет итогом долгого процесса, обозначаемого несколькими бросками. Например, покорение особенно крутой и опасной скалы потребует 7 успехов, притом ноль успехов будет значить, что персонаж с нее сорвался.

Такая техника особенно хорошо работает с погонями или другими встречными проверками — например, гонка потребует 15 успехов на всю дистанцию, но то, как именно разные участвующие стороны их набирают, покажут, кто на какой позиции в данный момент находится. Тот, кто наберет пятнадцать успехов первым, рвет финишную ленточку.

БОЙ

“Чужаки верят, что наш рост, наша сила — вот причина, по которой ни один из них никогда не сравнится с варваром. Но нет. Истинная причина лежит не там. У этих слабаков попросту нет яиц”.

— *Высказывание приписывается*

Камроку, легендарному военному вождю

Так, все. Хватит нянчиться. Будем честны. Ворочать деревья и размахивать авторитетом на военных советах — это все, конечно, очень хорошо. Но в конечном итоге все сводится к тому, сколько народу ваш персонаж расчленит. Так посмотрим, как это делается.

Напоминание: в ходе боя ваши очки **Опасного** могут увеличиться через **Связи**. Одно очко **Связи**, как-то относящейся к этой схватке, увеличит ваши очки **Опасного** на единицу на весь бой.

Инициатива

Инициатива — это то, от чего зависит, кто тут атакует, а кто парирует, кто нападает, а кто защищается. Пока ваш персонаж владеет ею — он насаждает на врага, тесня его; сопернику же остается только защищаться — покуда он не контратакует удачно, вынуждая уже вас перейти к обороне. Только тот, на чьей стороне инициатива, может ударить по врагу, ранить его или убить.

В начале боя инициативу определит сама ситуация — если, скажем, противники долго материли друг друга, а потом один из них первым схватился за меч, то инициатива у него. И уж тем более ей владеет тот, кто бьет безо всякого предупреждения или из засады. Кстати, атакующий из засады еще и лишний кубик за тактику получит.

Если неочевидно, кто начал первым, инициативу получает тот, у кого Мужественность выше. Ну а если и тут ничья — бросьте по одному кубику каждый, кто больше.

Есть несколько способов завладеть инициативой уже в ходе боя:

- ❖ Вы достаточно хорошо защищаетесь.
- ❖ Вы успешно использовали Трюк «Контратака».
- ❖ Вы решаете рискнуть и плюете на защиту, вместо этого атакуя врага. Если оппонент нанес вам Сильный Удар, движение не сработает. Можно передумать и защищаться, но кидая на один кубик меньше: все-таки ваш оппонент, узнав, что вы не защищаетесь, может спокойно использовать Агрессию (ради лишнего кубика) или Трюки.

Когда вы владеете инициативой, вы можете ее отдать, чтобы «перевести дух» или обратиться в бегство, получив фору перед преследователем.

Непонятно объясняем, да? Ничего. В этой главе мы вам все расскажем.

Атака и защита

Итак, с инициативой вы определились, и бой начался. Атакующий описывает свой удар, обороняющийся рассказывает, как парирует; дальше оба бросают на встречную проверку. Она проходит так же, как описано в главе о проверках выше — Мужественность плюс (или минус) модификаторы.

Помимо обычных способов раздобыть добавочный кубик, вроде тактики и описаний, в бою действуют и следующие особые условия:

- ❖ Если только один из противников вооружен, а второй сражается голыми руками, невооруженный кидает на один кубик меньше.
- ❖ Щит в руках даст вам дополнительный кубик, но только в защите.
- ❖ Вы можете тратить очки Агрессии, чтобы купить дополнительный кубик, но об этом позже.
- ❖ Вам может быть назначен штраф, если вы ранены, но об этом тоже позже.

Оба поединщика бросают кубики и считают успехи. Исход атаки зависит от разницы в успехах, как показано в таблице ниже:

АТАКА И ЗАЩИТА

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
Защищающийся побеждает на 3 и более	Катастрофа. Атакующий облажался по-крупному. Защищающийся получает инициативу и +2d6 на свою первую атаку.
Защищающийся побеждает на 2	Промех. Защищающийся красиво уходит от клинка. Защищающийся получает инициативу и +1d6 на свою первую атаку.
Защищающийся побеждает на 1	Хорошо парировал. Умело отразив выпад врага, защищающийся перехватывает инициативу.
Ничья	Скрещенные клинки. Клинки столкнулись, и противники замерли на секунду, собрав всю свою силу. Атакующий может разорвать дистанцию или продолжить атаку с -1d6. Если он отстраняется, защищающийся получает инициативу и атакует с -1d6. Если он также не желает атаковать, бой окончен.
Атакующий побеждает на 1	Под давлением. Атакующий заставил своего оппонента поплясать, получая +1d6 на свою следующую атаку.
Атакующий побеждает на 2	Удар. Клинок атакующего нашел свою дорожку. Пролилась кровь, и атакующий продолжает.
Атакующий побеждает на 3 и более	Сильный удар. Защита атакуемого взломана, и меч вонзается в его тело с размаху. Пролилась кровь, и атакующий немедленно наносит еще удар с +1d6.

Перехват инициативы

Если Трюка «Контратака» у вас прямо сейчас нет, а ждать, пока ваш противник не справится с собственным мечом, вы не хотите, вы можете уповать на Трюк воистину варварского безрассудства. Вы можете вовсе не защищать себя, но вместо этого встречно атаковать уже занесшего меч противника.

Вот как это работает: сперва оценивается атака вашего врага. Скорее всего, он попал — вы же не защищались, так что успехов у вас ровно ноль. А что происходит дальше — зависит от его успехов и таблицы перехвата инициативы:

ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
Нет успехов	Внезапно! Атакующий не смог воспользоваться преимуществом удара по беззащитному и сам вынужден уйти в оборону. Защищающийся получает инициативу и может атаковать.
1 успех	Слишком сдержанно. Атакующий держит защищающегося на расстоянии, но ранить его не сумел. Защищающийся получает инициативу, но первую атаку проводит с -1d6.
2 успеха	Удар. Атакующий достал защищающегося прежде, чем тот сам нанес удар. Пролилась кровь, но защищающийся получил инициативу и может атаковать, а бывший атакующий – защищаться.
3 и больше успехов	Сильный удар. Атакующий наносит защищающемуся сокрушительный удар. Проливается кровь, и защищающийся просто не в состоянии контратаковать. Атакующий сохраняет инициативу и немедленно наносит еще удар с +1d6.

Вне зависимости от исхода, однако, и удар атакующего, и контратака защищающегося считаются действиями и стоят по одному очку Опасного (смотрите ниже).

Ксев и его отряд, который он ведет на вторженцев-вульфиров, попадает в засаду. Безо всякого предупреждения воин племени Вульфир в ржаво-красной боевой раскраске выкатывается из подлеска, меч его поднят. Инициатива на его стороне, Ксев может только реагировать. Желая подать своим людям пример, он решает принять первый удар, но завладеть инициативой! Так что он не защищается. Мужественность вульфира – 3, другие штрафы или бонусы не действуют, так что он кидает 3d6. Он получает 6, 4 и 3 – два успеха! Тоби вздрагивает – да, он получил инициативу, но ценою свежей раны. Зато теперь вероломный вульфир познакомится с топором Ксева!

Позорное бегство

Время от времени даже варвар вынужден бежать, чтобы в один прекрасный день вернуться и сурово отомстить. В любой момент боя вы можете сказать, что ваш персонаж желает выйти из боя и унести ноги. Если у вас в этот момент инициатива, вы немало удивите этим своего соперника и успеете набрать неслабый гандикап. Но если инициативы у вас нет — враг будет следовать за вами по пятам. Чертовски надеемся, что у вас есть план.

Ксев и Аркос назначили встречу вождю союзного клана Раввен у горячих источников. Уговорив великолепных дочек-близняшек вождя на групповушку, они только завалились в снег поостыть немного, как на них неожиданно набежали превосходящие силы недружелюбных вульфинов. Одного Ксев сразу же прикончил, но они все еще в полном меньшинстве, потому решают бежать. Ксев все еще держит инициативу, Аркос уже ушел в защиту. Последний удар Ксева нанес врагу рану. Тоби объявляет, что Ксев удирает и, повернувшись к Аркосу, быстро бросает ему: “Сваливаем!”. Противнику Ксева, защищавшемуся сейчас, требуется пара секунд среагировать на изменившийся расклад, и Ксев вырывается вперед. Аркос же после последнего обмена ударами с двумя оппонентами оказывается *Под давлением*. Достать его клинками вульфиры сейчас не могут, но дышат ему в затылок. Мастер требует встречной проверки на то, сумеют ли они отрезать Аркоса прежде, чем тот устремится за Ксевом — рыбкой в реку, под самые скалы. Аркос побеждает едва-едва. Но теперь оба наших героя застряли голышом в зимнем лесу, лес прочесывают Вульфир, да еще и надо успеть предупредить Раввен в лагере. И только потом можно думать о мести и спасении близняшек!

МУДРЫЙ СОВЕТ: Кто всегда нападает и никогда не бежит — умрет молодым и красивым. Да. Даже если он могучий варвар. В этой игре вы уж точно не увязнете в простых и безопасных боях.

Кровопролитие

Когда атакующий попадает по врагу, происходит, собственно, кровопролитие. Берется число успехов, на которое атакующий опередил защищающегося, потом к нему прибавляется **бонус урона** от оружия, а **уровень**

брони защищающегося, если таковой ее носит, напротив, отнимается. Результат и будет уроном (см. таблицу ниже).

Любая полученная персонажем рана должна быть отмечена на листе персонажа — позже она повлияет на процесс его лечения.

КРОВОПРОЛИТИЕ

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
До 2 очков урона	Царапина. Порез, немного крови или фонарь под глазом. Игрмеханических последствий ноль.
3-6 очков урона	Легкая рана. Чуть больше крови, но рана неглубока. -2 очка Опасного.
7-8 очков урона	Глубокая рана. Много крови, и персонаж заметно побит — но еще стоит на ногах. -4 очка Опасного и -1d6 на все броски в бою.
9-10 очков урона	Критическая рана. Кровь тугой струей брызжет из раны, кость расколота, жилы порваны, органы проколоты. В общем, как-то не очень все это выглядит. Персонаж проигрывает бой, и все. Он повержен и может разве что ползать. Любые проверки, которые он еще сможет сделать, бросаются одним кубиком. Если не перевязать, он жалко сдохнет от потери крови.
Более 11 очков урона	Смертельный удар. Атакующий мгновенно убивает своего врага одним страшным ударом.

Помните, когда на Ксева напал из засады вульфир, Ксев решил не защищаться, перехватил инициативу, но получил удар с двумя успехами? Защиты не было, брони Ксев не носит, так что вычитать из этого числа нечего. Зато нужно добавить бонус к урону от одноручного варварского меча, аж целых +3. Так что в целом 5, Легкая рана. Ксев теряет 2 очка Опасного, но в остальном никаких последствий удар не имеет, и Ксев готов тут же с вульфиром и посчитаться.

Кровопродлитие вне боя

Разумеется, персонаж может пострадать и не в бою, хотя это скорее исключение, чем правило. В конце концов, какой уважающий себя варвар сломает ногу просто потому, что склон попался скользкий, а дерево под ним — твердое? Да он просто вытряхнет листья из волос — и все, как новенький!

Если персонаж хочет сделать что-то, грозящее ему серьезной травмой, Мастер должен заранее указать игроку на это. Обычно результат проверки определяет, травмирован ли персонаж. Сможет ли воин пробежать сквозь рушащуюся пещеру, не попав под падающие глыбы? Перепрыгнет ли он пропасть или упадет в глубины? Мастер должен огласить последствия, ожидающие персонажа в худшем случае.

Здесь также можно использовать правило по усложненным проверкам — например, Мастер может объявить, что 3 успеха значат, что обошлось без повреждений, 2 успеха дадут Легкую рану, 1 успех — Глубокую рану, а ноль успехов — Критическую рану. В других случаях повреждение наносится безо всяких проверок. Все-таки если лупить врага раскаленным докрасна железным прутком, плохо будет не только врагу.

Если игрок решает провернуть свой опасный план вопреки предупреждениям Мастера — ему придется смириться с раной в случае провала. В крайнем случае это значит, что после одной проваленной проверки персонаж умрет. Но вот как раз такое нужно оставить для совсем уж опасных или особо драматических сцен.

Аркос, брат Ксева по оружию, настойчиво хочет красавицу по имени Эления — которая, кроме того, приходится сестрой Керресу, его сопернику. Пришлые воины похитили Элению, и, хотя бы они того или нет, нашим конкурентам придется работать вместе, чтобы спасти ее. Погоня приводит их к обманчивому леднику, и Аркос решает съехать по ледяной горе вниз на щите, чтобы сэкономить время на спуск. Мастер указывает Франку, который играет Аркоса, что это дело трудное, и ему придется получить хотя бы один успех, если он не хочет свалиться в расселину; если же он все-таки свалится, то получит Глубокую рану. Франк кивает и берется за кубики, 3d6, по Мужественности Аркоса. Но... удача не на его стороне — 3, 2, 1. Мастер описывает, как Аркос не заметил трещины на пути и падает глубоко вниз. Франк, сжав зубы, помечает на

листе персонажа одну Глубокую рану (а также все сопутствующие штрафы к кубикам и очкам Опасного), а потом может сам и описать, как сломал руку. Керрес достает Аркоса из расселины и накладывает ему шину на руку — унижение так унижение. Ну, давайте хотя бы надеяться, что Эления еще оценит, на что Аркос готов ради нее пойти.

Опасный?

Кто бьется — тот устает. Каждое ваше действие — атака ли, защита — будет стоить вам одного очка Опасного; это распространяется и на действия, которые вам пресекли в корне, хотя вы их заявили — вроде, например, контратаки на перехват инициативы. Это означает, что всякая драка рано или поздно кончится. Да и кто хочет, чтобы битва длилась без конца? Но иногда лучше таки оттянуть удовольствие — и мы, кстати, сейчас не о сексе. Пока что...

Потраченные очки Опасного можно восстановить, **переведя дух**. Если у вас инициатива в бою, то при этом маневре вы ее потеряете, если только ваш враг не делает того же самого. Если инициативы у вас нет, то против следующей атаки вы не можете защищаться. За каждую паузу на «перевести дух» вы восстанавливаете **3 очка Опасного**. Превзойти свой лимит нельзя, нельзя восстановить и то, что вы потеряли из-за кровопролития.

Вот поэтому-то и необходимо записывать свои раны на листе персонажа. Если помните, каждая Легкая рана будет стоить вам 2 очков Опасного, Глубокая рана — 4. Можно зачеркивать очки, которые вы тратите на действие, простой косой чертой, а потерянные из-за ранения — крестом. Так не запутаетесь.

Давайте вернемся к бою Ксева с внезапным вульфиром. Как вы можете помнить, враг атаковал Ксева первым, нанеся ему рану, из-за которой Ксев вычеркнул одно очко Опасного. Ксев себя не защищал, сразу атаковал, инициативу отбирая, так что он не вычеркивает очко за защиту, только одно за атаку — даже если бы она провалилась. Теперь он сразу же наносит удар по вульфиру. Если тот захочет защититься, ему придется потратить на это очко Опасного, таким образом потеряв уже два. Ксев же, вместе с потерей из-за легкой раны, потратил за бой уже три.

Конец

Как только ваши очки Опасного достигнут 0 — от усталости ли, от ран — вы проиграли, и победитель может описать, как именно он вас одолел. Вы также проигрываете, если получили Критическую рану или померли. Внезапно, правда?

Человек, оставшийся без единого очка Опасного, полностью беспомощен перед оппонентом: если победитель желает его прирезать, может сделать это следующим своим действием; но даже если проигравшего щадят, унижение остается сокрушительным. Варвары очень не любят проигрывать.

В суровом бою с вульфиром Ксев на третьем выпаде нанес ему третью легкую рану — понизив его очки Опасного до нуля. Это может значить и выбитое из руки оружие, и злосчастный корень под ногами, и шок от боли и кровопотери. Тоби, так или иначе, недолго размышляет о том, помиловать ли врага.

Если вы держите инициативу в тот момент, когда исчерпали себя, последнее свое очко Опасного вы можете влить в атаку «пан или пропал». Если она опустит вашего оппонента до нуля, вы выиграли. Если же нет, то вам конец вне зависимости от ее успеха.

И еще разок

Как только вы сумеете немного отдохнуть после битвы, ваши очки Опасного вернутся к полному объему. Однако все штрафы за раны — как на очки Опасного, так и на броски, — останутся, пока соответствующую рану не вылечат. Как долго займет лечение — зависит от раны:

- ❖ Легкая рана исчезнет за день, потому что варвары жрут гвозди на завтрак.
- ❖ Глубокая рана затянется за неделю и, кроме того, оставит шрам. Можете пометить его на листе персонажа, если хотите.
- ❖ Критическая рана — это куда хуже. Лечить ее придется месяц, а вылечить совсем не получится никогда. Поздравляем, ваши испытания оставили на

вас свою метку; носите ее с честью, чем больше шрам, тем славнее его история. Вам решать, как именно она на вас сказывается: может, вы хромаете, может быть, длинный бугристый шрам пролег через заметную часть вашего тела. Может, у вас не хватает пальца, сразу всей руки или одного глаза.

Пометьте этот эффект на листе персонажа. Ни в бою, ни в соблазнении женщин ваше увечье вам не мешает, а вот в прочих проверках Мастер может решить, что ваши возможности теперь сильно ограничены, и заставить вычестить один кубик. По сути, вы приобрели новую Слабость.

Трюки

Хороший боец всегда припасет Трюк в рукаве — другой вопрос, что рукавов у варваров нет. Только голые, мускулистые руки. Да. Так вот, когда вы встанете лицом к лицу с другим воином — всегда ожидайте, что ему найдется, чем вас удивить. С воином, мы сказали, не со смазкой для мечей, с этими все понятно, а вот вашему врагу из варвара или рыцарю из внешних земель Трюки присущи в полной мере. Но и вам есть чем ответить.

В **ВАРВАРАХ!** Трюки — это такие одноразовые ходы, которые дадут вам преимущество здесь и сейчас, в текущем бою. Используя Трюк, вычеркните его с листа персонажа, потом сможете купить еще. Можете, кстати, держать несколько штук одного и того же; с другой стороны, за одно действие можно применить более чем один Трюк.

Ниже — список боевых Трюков. Есть и другие, но для соблазнения.

Выстрел от груди: объявляется перед тем, как атаковать метательным оружием. Это отлично выверенный выстрел или особенно сильный бросок. Если вы вообще попадаете, это считается Сильным ударом, кроме того, вы также получаете +2 к урону.

Громовой удар: а вот это то же, что и предыдущее, но для рукопашной. Вы объявляете его до того, как атакуете в ближнем бою, и наносите особенно точный и особенно яростный удар (не забудьте о соответствующем варварском боевом кличе). Если попадаете, атака считается Сильным ударом и дает дополнительные +2 к урону.

Двойной удар: если вы в каждой руке держите оружие, вы можете пользоваться ими одновременно, объявив об этом до атаки или защиты. Для вас Двойной удар считается одним действием и стоит 1 очко Опасного, а вот ваш оппонент обороняется так, будто его атакуют два человека, и кубики делит соответственно. Подробно о том, как это все работает, рассказано в главе об усложненных правилах боя. Если вы владеете инициативой, вы можете этим Трюком атаковать врага с разных сторон. Если ее у вас нет, вы можете первым действием защищаться, а вторым, бесплатным, тут же и контратаковать. Если, несмотря на защиту, вам все равно нанесут Сильный удар, перехват инициативы сразу же не удастся, а второе действие пропадает. Кто не рискует, тот не пьет варварской медовухи.

Контратака: оставить врага без инициативы можно двумя способами — либо по-настоящему удачно защищаться, либо действием ее отобрать. Проблема, однако, в том, что первое критически ненадежно, а второе — крайне рискованно. И вот тут приходит на помощь этот Трюк. Это быстрый, как молния, выпад, который вы делаете, когда враг, нанося удары, на миг раскроется. Без того риска, что обычно сопутствует перехвату инициативы. Успешна ли ваша контратака — следует из вашей защиты прямо перед ней:

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
Скрещенные клинки	Контратака автоматически успешна.
Под давлением или Удар	Контратака успешна, если вы выбросили хотя бы один успех на защите.
Сильный удар	Контратака успешна, если вы выбросили хотя бы два успеха на защите.

Метание оружия: в ваших руках смертельным снарядом станет что угодно. Этот Трюк позволит вам использовать ваше оружие ближнего боя как метательное. Атака считается рукопашной, но после нее вы обезоружены (см. Трюк «Обезоруживание» пунктом ниже). Но вы не волнуйтесь — зато только самый настоящий мужик может взять да и бросить варварский двуручный топор так, будто это какой-нибудь томагавк!

Обезоруживание: вы объявляете его перед атакой, а потом пытаетесь не ранить врага, а выбить оружие у него из рук. Если вы получили Скрещенные

клинки или лучше, вместо кровопролития вы и ваш оппонент бросают встречную проверку. Успехи, выброшенные на последних атаке и защите, дадут вам и вашему противнику дополнительные кубики; если кто-то дерется двумя клинками — это еще один кубик в плюс. Если вы победите в этой встречной проверке хотя бы на два успеха (три успеха, если враг дерется двуручным оружием), ваш оппонент обезоружен. Теперь он должен продолжать драться голыми руками (-1d6) либо попытаться свое оружие поднять: это делается, когда у него будет инициатива (или когда он снова ее получит) и считается отдельным действием. Если у него есть запасное оружие, он может его достать, но на текущий раунд все равно будет иметь -1d6.

Разрубание щитов: если вы бьетесь двуручным оружием, вы можете со всего размаху опустить его на щит врага — и расколоть его пополам! Этот Трюк должен быть объявлен перед вашей атакой; тогда у вашего противника бонус щита +1d6 к защите не подействует. Если вы взяли хотя бы на один успех больше него за эту атаку, вы разрубили его щит, и вашему врагу только и остается, что его выбросить. В остальном атака считается как обычно, но с -2 к урону.

Рефлекс: нечеловечески быстрые рефлексы позволяют вам в последний момент избежать удара или хотя бы подставить под него что пожестче. Вы можете объявить этот Трюк, когда результаты атаки уже посчитаны. Понизьте понесенное повреждение на одну ступень: полученный Удар становится Под давлением, Сильный удар — просто Ударом, урон, нанесенный противником, уменьшается на 1.

Срезывание: объявите этот Трюк перед тем, как атакуете сидящего верхом противника копьём или двуручным оружием. Вы наносите всаднику столь мощный удар, что он вылетает из седла; для этого требуется получить хотя бы на один успех больше, чем у него. Кроме обычных последствий атаки, враг, грянувшись о землю, получает на следующий раунд -1d6.

Стандартная связка: чтобы сбить с ритма такого тренированного воина, как вы, потребуется что-то большее, чем одна провалившаяся атака. Объявите этот Трюк после того, как промахнулись. Катастрофа и Промах превратятся в Хорошо парировал, а Хорошо парировал — в Скрещенные клинки.

Твердость скады: удар, который размазал бы по полу кого поменьше, вас разве только поцарапает. Объявите этот Трюк после того, как по вам попали

и вам грозит то или иное кровопролитие; оно немедленно уменьшается на одну ступень. Если вы из тех игроков, которых пугает мысль, что их персонаж может умереть просто потому, что не повезло — всегда держите хотя бы одну Твердость скалы в резерве.

Финт: ловкий обманный выпад, заставляющий противника раскрыться, многими осуждается как «ну реально не по-мужски это же!». Но он крайне, крайне эффективен. С топором или чем-то еще массивным такое проделать не получится, возьмите лучше меч, копьё или кинжал. Объявите финт до своей атаки и опишите, как именно обманываете врага. Число его кубиков защиты уменьшится на значение вашей Мужественности.

Определенное оружие также дает владельцам бесплатные Трюки, которые можно использовать раз за битву. (Смазка для мечей, они же катапультное мясо и мелкие прихвостни зла, и тут не считаются — Трюки, присущие их оружию, им недоступны.)

- ❖ Если вы деретесь двумя оружиями — вы можете раз за битву использовать бесплатный Двойной удар.
- ❖ Если вы деретесь мечом либо копьём, вы получаете один Финт за битву (если у вас два меча, выберите между Финтом и Двойным ударом что-то одно).
- ❖ Если вы деретесь топором, вы получаете один Громовой удар на битву.
- ❖ Если вы деретесь двуручным мечом или двуручным топором, вы получаете один Разрубатель щитов на битву **вместе** с Финтом либо Громовым ударом (смотря что у вас).

Описание событий

Как и в случае с другими проверками, победитель описывает ситуацию. Есть, впрочем, и исключение: свои раны и свои шрамы игрок описывает только сам. Описание битвы будет работать наилучшим образом, когда группа подсказывает друг другу, делится идеями — но не растягивайте обсуждение надолго, вы не обязаны.

Попробуйте представить себе поединщиков так подробно, как только можете. Где они стоят? Как они движутся? Что планируют сделать прямо сейчас? Как они вообще могут получить хоть какое-то преимущество? И не забывайте, хорошее описание может принести вам дополнительный кубик раз за бой. Рассказы об атаках, контратаках, брызгах крови, неожиданных Трюках и отчаянном натиске, перетекая друг в друга, должны сойтись в единую повесть без швов. Только от вас и ваших друзей зависит, станут ли сухие цифры на кубиках настоящей варварской сагой, одобренной ликующими воплями, размашистыми патетическими жестами и дикими гримасами!

Бои в **ВАРВАРАХ!** быстры, жестоки и кровавы. К черту элегантность, на хер эстетику, и в особенности да пойдет подальше «честная игра»! Варвары рычат клановые кличи, бормочут вдохновленные тестостероном оскорбления, отчекрывают ближнему своему конечности, кровью перемазываются и так и прыгают, эй! Иностранцы в ужасе перед яростью варваров, но продолжают драться с отвагой обреченных: они отлично знают, что варвары пленных не берут. Там, где вы почти чувствуете запах крови, пролившейся в пыль, там, где до вас глухо доносятся затухающие стоны умирающих и лязг стали о сталь — там лежит настоящая атмосфера **ВАРВАРОВ!** Вам решать, сколько насилия вы хотите. Может, вам нужен лютый фильм ужасов на средневековую тему (21+ как самый минимум!), может, вы просто хотите фэнтези-боевика (16+, почему нет).

Далее у нас описание боя Ксева с кроваво окрашенным вульфиром. Как вы помните, Ксев получил удар в начале боя — и на долю Тони остается описание случившегося, так как его персонаж ранен. “Его меч задевает мои ребра, оставляя за собой кровоточащий разрез. Но я лишь смеюсь: “Слишком слабо, малыш!” — и взмахиваю топором”.

Так как Ксев перехватил инициативу, он атакует противника. Вульфир пытается защититься, но сам получает Легкую рану. Тоби, преуспев, может описать свои действия: “Он пытается увернуться, но лезвие моего топора задевает его левый локоть”. Мастер добавляет: “Он явно впечатлен твоей стойкостью под ударом — и отступает на пару шагов”. Тоби немедленно подхватывает: “И я тут же наступаю!”.

Вторая атака Ксева приносит тот же результат, еще одна Легкая рана. Тоби уже проявляет нетерпение и описание пропускает: “И я наношу ему еще удар, продолжая насаждать”. Ответ Мастера: “Вульфир отшатывается назад и поднимает меч в попытке защититься”.

Третий раз Ксев атакует — и судьба вульфира решена; Тоби имеет право поярче описать произошедшее, и на сей раз пользуется им: “Мой топор с последним ударом глубоко вонзается в его правое плечо, и его ладонь на рукояти меча разжимается. Он падает на колени в лужу собственной крови — и поднимает глаза, чтобы посмотреть смерти в лицо. Я срубаю ему голову!” (Последнюю фразу Тоби сопровождает взмахом воображаемого топора и характерным “Вжух!”.)

Оружие

Железо в Диких Землях — ресурс редкий и драгоценный; залежи железной руды попадают куда как реже так влекущего чужаков золота. И хотя любая десятилетняя девочка может отлить наверхие копья или наконечник стрелы, мало кто из мужчин умеет ковать могучие варварские мечи и боевые топоры. Так что варварам не привыкать драться и иностранным оружием, взятым в бою — но печальное это зрелище.

Главный игровой параметр оружия — это бонус к урону, который добавляется к успехам превосходящей стороны для определения ущерба. Кроме того, большинство оружия дает владельцу и добавочные Трюки; правда, как мы уже упоминали, смазка для мечей (стр. 42, 49) их использовать не может.

Броня

Многие чужаки носят и броню. Корийские кольчуги популярны повсеместно и практически вытеснили устаревший шуарский пластинчатый доспех. Иверийцы, впрочем, предпочитают легкую броню из вареной кожи, богато отделанную мехами. Большая часть брони сокращает урон владельца на 1 очко; особенно тяжелые латы могут уменьшить его на два очка — однако те, кто такое носит, получают штраф -1d6 на все действия в бою.

Вам, игрокам, волноваться об этом попросту не нужно. Ни один варвар в здравом уме и светлой памяти ни в какую броню просто не полезет; а если наденет все же, то станет всеобщим посмешищем. Настоящие мужики встречают опасность голой грудью, так-то!

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	УРОН	ЗАМЕТКИ
Топор	+2	1 бесплатный Громовой Удар за битву.
Топор (двуручный)	+4	1 бесплатный Громовой Удар и 1 бесплатный Разрубатель щитов за битву.
Лук	+2	Оружие только для дальнего боя.
Арбалет	+2	Оружие только для дальнего боя. 1 бесплатный Выстрел от груди за битву.
Дубина	+1	-
Драконье копье	+6	+1d6 в защите (из-за щита); требует двух человек, действия тратят оба, но атаку и защиту кидает один из них, второй кидает только поддержку.
Иностранный меч/сабля	+2	1 бесплатный Финт за битву.
Иностранный меч/сабля (двуручный)	+3	1 бесплатный Финт за битву.
Нож/Кинжал	+1	-
Булава	+2	-
Кистень	+3	1 бесплатное Разоружение за битву, -1d6 в защите. Нельзя драться двумя кистенями.
Щит	-	+1d6 в защите.
Копье	+2	1 бесплатный Финт за битву. Может быть и метательным, и рукопашным оружием.
Меч	+3	1 бесплатный Финт за битву. Нельзя драться двумя варварскими мечами.
Меч (двуручный)	+4	1 бесплатный Финт и 1 бесплатный Разрубатель щитов за битву.

Противники

Все враги разные, и не надо поддаваться ложному чувству безопасности. Впрочем, враги в **ВАРВАРАХ!** распределены в несколько категорий просто для удобства. Поэтому, когда мы упоминаем «могучего» соперника или «смазку для мечей», мы говорим о конкретной выделенной правилами группе, к которой этот конкретный оппонент относится. Параметры их можно найти в соответствующем приложении на стр. 124.

Смазка для мечей: Про некоторых противников даже говорить не стоит. Персонаж может гонять одного такого специально выделенной тряпкой, да и большой толпы бояться нечего.

Примеры: Обычные шуарские или нюкламские наемники, воины тарсийских племен.

Медкаяй, но крепкаяй: На вид безвредны, однако могут задержать на некоторое время — так как быстры и упорны. Один такой варвару по-прежнему не страшен, но в превосходящем числе они — уже проблема так проблема.

Примеры: Особо опытные шуарские и нюкламские наемники, воины иверийских племен.

Дюжкай: Уже более сильные враги, однако все еще заметно уступающие персонажам. Уже достаточно сильны в битве, если превосходят числом.

Примеры: Воины корианских племен, особенно здоровые и сильные тарсийцы, варвары-подростки.

Опасный: Эти противники уже вполне в состоянии представлять угрозу персонажу даже один на один. Умеют они, конечно, меньше, не столь опытные, но при некоторой небольшой удаче могут серьезно ранить или даже убить его.

Примеры: Обычные воины-варвары, необычайно сильные корианцы или по-настоящему выдающиеся бойцы из прочих земель.

Равный: Иногда персонажи встретят людей, которые ничем им не уступают — бой с ними будет дуэлью на равных, с реальным шансом там и остаться.

Примеры: Одаренные и опытные воины-варвары, сильнейшие воины Кории.

Могучий: Этот враг сильнее, чем только что созданный персонаж. Чтобы победить его, вам понадобится много удачи — или достаточное количество друзей. Те персонажи, кто накопил опыт за несколько приключений и совершил великие подвиги, еще могут надеяться когда-нибудь встать с могучим оппонентом лицом к лицу. А еще очень помогут Связи.

Примеры: Выдающиеся воины-варвары (многие вожди или любой участник Великой Драконьей Охоты), легендарные герои других народов.

Эпичный: Наконец, есть бойцы, неприступные даже для выдающихся варваров. За каждым таким именем — легенда. Один персонаж, скорее всего, вообще не имеет против эпического противника никаких шансов; попытка же взять его втроем и больше все равно выльется в тяжелую битву. Каждый эпический воин уникален, и Мастер должен написать его так, как хочет и видит сам. Единственное, о чем стоит помнить — репутация такого человека всегда шагает далеко впереди него.

Примеры: Февро Драконоборец. Вождь Катрок. Оба, впрочем, уже мертвы.

МУДРЫЙ СОВЕТ: Есть еще и амазонки, и они тоже могут стать вашими противницами в бою, да. Но они — прежде всего прочего объект желания и рассматриваются в первую очередь как таковой, как доходит дело до классификаций. Категории женщин перечислены и расписаны в следующей главе.

Усложненный бой

“Они пытались убить меня всеми вообще возможными способами.
Я жив. Они нет”.

– Высказывание приписывается

Капроку, легендарному военному вождю

Окружены!

Будьте готовы к тому, что ваши враги не всегда будут радостно кидаться в честный бой один на один. Давайте вообще начнем с того, что бой один на один между вами и каким-нибудь племенным воином — это не особо честно. Так что очень и очень часто вы будете противостоять сразу нескольким противникам.

На самом деле не более трех человек могут атаковать одного в ближнем бою. Если у вас инициатива против одного из них — остальные двое владеют инициативой против вас и атакуют вас первыми. В этом случае вы должны разделить свои кубики между оппонентами или позволить кому-то из них атаковать вас без сопротивления. Теоретически, конечно, вы можете завладеть инициативой против всех трех — но каждому из них потребуется кинуть особенно отвратительно; но атаковать вы можете только одного из них, а остальные просто пропускают раунд.

Есть, впрочем, и альтернатива — **круговой удар**. Вы люто, бешено машете своим оружием по широкой дуге, чтобы накрыть сразу нескольких врагов одним сильным ударом. И клич, не забудьте боевой клич! Если у вас есть инициатива против одного из оппонентов, вы можете атаковать их всех по следующему правилу:

Круговой удар: Атакуйте своего первого врага. Если результат — Под давлением или лучше, вы можете Круговой удар продолжить, сохраняя инициативу; Скрещенные клинки же (и все, что хуже) немедленно прекращают атаку, и инициативу вы теряете, притом против всех противников. Атаковав первого врага успешно, удар по второму вы бросаете со штрафом, зависящим от вашего оружия:

- ❖ -1d6 для варварского двуручного топора или двуручного меча
- ❖ -2d6 для меча или иностранной двуручной сабли
- ❖ -3d6 для всего прочего оружия

Если ваша атака против второго оппонента также успешна, вы можете еще раз вычесть штраф и атаковать уже третьего, если осмелитесь. Круговой удар считается за одно действие и стоит одно очко Опасного. Бонусы за описание, тактику, потраченную Агрессию и все остальное считаются только один раз, перед первой атакой. Вычитайте штрафы из этого числа.

А засада Вульфир все продолжалась. Ксев атакует молодого копьеносца, когда пара воинов постарше — один с топором и щитом, второй с зазубренным двуручником — вламываются в схватку и окружают Ксева, в котором опознали лидера своих врагов. Теперь Ксев, конечно, может уйти в глухую оборону и позвать друзей на помощь, но он хочет сразу же высоко себя поставить. Так что он привлекает на помощь много запасенных очков Агрессии и одну, но красочную тираду о непростых взаимоотношениях жеребцов и мам его противников — что и приносит ему 7d6. Кроме того, он еще и заявляет Трюк — в нашем случае Громовой удар. Ну посмотрим, довольно ли этого...

Ксев бросает против двух кубиков первого вульфира — дюжего врага — и получает на три успеха больше, нанося Сильный удар. Двуручный топор Ксева дает +4 к урону, еще +2 — от Громового удара, и мы имеем кровопролитие на 9, Критическую рану. Топор Ксева разрывает мясо и кости, враг тут же падает, а Ксев на том же движении атакует меченосца. Этот — уже опасный враг с Мужественностью в 3, плюс он покупает один кубик за Агрессию, и теперь бросает 4d6. Ксев, с его двуручным топором, вычитает из своего пула кубик и теперь бросает 6d6. На этот раз он перебивает оппонента всего на один успех, теперь тот Под давлением, и, хотя Ксев удержал инициативу, ранить врага не смог.

Теперь Ксев может атаковать и третьего с 5d6, но у того есть щит, дающий ему +1d6 в защите. Вместе с Мужественностью 3 и двумя кубиками за Агрессию это даст ему 6d6. Если Ксев не получит хотя бы ничью, он потеряет инициативу против обоих врагов и бонус +1d6 против мечника Под давлением. Так что Тоби решает не продолжать Круговой удар.

Но даже так вульфир со щитом не может атаковать — из-за Кругового удара Ксев сохраняет инициативу; щитonosец ушел в защиту, готовый встретить удар, которого не

последовало. Конечно, реши он атаковать, забыв о защите, другое дело — но у Ксева все еще 5d6 и Громовой удар. Он бы спокойно прикончил вульфира.

Бой верхом

В большей части иностранных армий есть кавалерия, будь то тарсийские наездники на верблюдах или шауранские легкие и тяжелые эскадроны. Есть лошади и в Диких Землях — коренастые и лохматые, особенно любимые племенем Вульфир и прочими кланами Волчьего Плоскогорья. Всадник получает +1d6 в защите, кроме того, он всегда начинает бой с инициативой. Если оба дуэлянта верхом, эффект не учитывается.

Дальный бой

Варвары делают могучие луки, которые кто-то не столь большой не в состоянии натянуть; копья они тоже метают — и очень, очень далеко. Остальные народы также предпочитают лук всем прочим орудиям дальнего боя, но шуарцы используют и арбалеты (дающие, кстати, бесплатный Выстрел от груди).

В **ВАРВАРАХ!** дальняя атака работает точно так же, как и ближняя. Цель может защищаться; если рядом есть где укрыться, считается, что цель добирается до укрытия прежде, чем лучник стреляет снова. Если же цель, напротив, сближается со стрелком, чтобы засвидетельствовать ему свое почтение, Мастер может решить, сколько раз можно выстрелить перед тем, как бой окончательно станет ближним (обычно один-два).

Если цель укрылась частично, она получает +1d6 или +2d6 к защите. Если речь идет о поединке двух стрелков, они имеют право одновременно стрелять и укрываться, инициативы, как в рукопашной, тут нет. Однако и атака, и защита будут стоить им одного очка Опасного каждая.

Бой без оружия

Рано или поздно вы влезете в драку на кулаках. Бой голыми руками работает так же, как обычная рукопашная. Просто, так как оружия нет, нет и бонуса к урону.

Главное, не забудьте! Если только один из противников безоружен, он получает -1d6 и на атаку, и на защиту!

Охота на дракона

Если вы когда-нибудь сдуру решите поучаствовать в Великой Драконьей Охоте, помните — это те еще твари, мы вас предупреждаем. Зубы, когти, дыхание огненное, опять же — мать-природа их чертовски не обидела.

Если вы позволите дракону взлететь — все, никто никуда не идет: летающий дракон всегда получает инициативу, когда пикирует на вас с высоты, а отобрать инициативу у дракона... Ну, попытаться можно — а вот чтобы выжить при этом, надо, во-первых, быть Февро Драконоборцем, а во-вторых, иметь дело с драконом-карликом.

С высоты дракон может дышать на вас огнем, не сближаясь на рукопашную дистанцию, но если он все-таки захочет приблизиться, то в дело просто пойдут еще и зубы с когтями. Более того, ничто не мешает ему тут же взлететь обратно, а то и унести жертву с собою в небеса, чтоб потом уронить и не поймать. В этом случае держитесь за дракона, как за родную маму — Февро Драконоборец как-то так и сделал, и даже прикончил дракона прямо в воздухе, конечно. Но следовать героическим примерам не всегда здорово.

Обычным же смертным остается только одно: застать дракона в пещере; они туда заползают на предмет спариться. Да, конечно, там вас ждут пропасти, гейзеры, камни с потолка и реки лавы, но это все наименьшая из ваших проблем.

Чтобы пробить толстенную драконью чешую, варвары пользуются **драконьим копьём** — тяжелой пикой со стальным наконечником размером с человека и шитом из драконьей чешуи на древке. Даже варвар не может поднять этакое чудище один, поэтому в качестве расчета копьё нужны два воина.

Правила для этого вот каковы: задний воин бросает на действие первым, тратя, как обычно, одно очко Опасного. Ему нужно получить минимум один

успех, чтоб не запутаться в своих же ногах и не сбить с баланса себя и товарища. Каждый успех сверх того даст его коллеге один дополнительный кубик. После их подсчета передний варвар и бросает проверку на собственно атаку или защиту по обычным правилам.

Жарким дыханием своим дракон может атаковать нескольких варваров сразу, заставляя каждого кидать защиту отдельно. Варвары на этот случай поступают умно и атакуют в рассредоточенном строю, чтобы всех одним выдохом не задело, но расчет копьа, понятно, разделиться не может. Так что защита также работает как описано выше — передний воин также защищает и соратника. Но если он провалится — оба пострадают одинаково.

Ксева и Аркоса наконец-то приняли в участники Великой Драконьей Охоты. В процессе подготовки к событию, правда, возникли определенные сложности, не последнюю роль в которых сыграла надменная верховная жрица из Храма Дракона — в общем, по итогам друзьям выпала сомнительная честь работать приманкой.

Когда охотничья команда варваров войдет в пещеру, где приходит в себя после долгого соития молодая дракониха, два наших героя должны будут привлечь ее внимание.

Аркос у нас передний в расчете копьа, Ксев — сзади. Пока они героически бегут к цели, дракониха глубоко вдыхает, намереваясь поджарить их до корочки. Инициатива за ней, она атакует Женственностью 5d6 и выбрасывает три успеха. (Да, самки драконов и других диких зверей бросают на действия свою Женственность. Да, у них есть Женственность. Нет, трахать их нельзя.)

Ксев и Аркос, заслышав характерный звук, пытаются укрыться за чешуйчатым щитом. Ксев бросает свою Мужественность — 3d6 — и получает два успеха. Ему необходим был всего один, иначе защита бы сразу не удалась и оба потерпели бы Сильный удар. Но теперь Аркос получает за лишний успех дополнительный кубик и бросает 3d6 за Мужественность + 1d6 дополнительный + 2d6 за Агрессию — итого 6d6. Выбросив два успеха — на один меньше драконихи — они оказываются Под давлением. Огненное дыхание припекает им пятки, останавливая их бег, но не раня. Ксев, Аркос и дракониха вычеркивают по одному очку Опасного.

Наши варвары долго в защите сидеть не хотят. Мастер объявляет, что они успели подойти достаточно близко и могут попробовать достать голову драконихи одним резким рывком. Для этого им надо потратить Трюк Контратака (обоим!), отбирая инициативу — для

чего им потребуется выбросить на проверке Мужественности хотя бы один успех. Ксев снова кидает первым — и получает ровно один успех.

Аркос, таким образом, бонусов не получает и остается со своей Мужественностью, бросая 3d6 и молясь, чтоб ему повезло больше, чем в последний раз.

Агрессия

“Я отдал приказ — и град стрел обрушился на рванувшегося к нам варвара. Он заревел, как раненый бык, когда дюжина стрел проткнули его голую шкуру, но не замедлился ни на йоту. К своему ужасу я осознал, что в его глазах горела неутолимая, беспощадная жажда убийства, какой мне никогда не доводилось видеть”.

~ Из «Участа Дедьмахада»,
сборника свидетельств нюкдамских офицеров
о Ведяком Набеге Пьодгара Одноглазого

Лишь тот, кто должным образом разозлен, имеет шанс победить в битве; агрессивность и инстинкт убийцы — вот что важнее и техники боя, и грубой силы. Но очки Агрессии все-таки не означают, насколько агрессивно вы вламываетесь в любую дверь, нет. Это просто абстрактный параметр, нужный в механике для одной важной вещи, который мы назвали Агрессией просто для того, чтобы как-нибудь его назвать. У этого параметра еще и есть аналог в соблазнении, и он называется «Страсть».

Ваши очки Агрессии — это некий запас, из которого вы можете черпать дополнительные кубики для боя, один к одному. У него нет верхней границы, он не может быть ниже нуля и, что важнее всего, он не пополняется автоматически — чтобы пополнялся, вам придется перетрахать все, что движется.

Вы можете **тратить** очки Агрессии в бою, чтобы получить кубики на действия. Перед тем, как бросать проверку, то есть когда действие уже объявлено и описано, бонусы получены, а Трюки заявлены, каждый игрок прячет в ладони несколько кубиков Агрессии. Вскрываются они одновременно.

На одну проверку вы можете брать столько кубиков Агрессии, сколько у вас Мужественности. Каждое потраченное таким образом очко Агрессии дает вам одно очко Опыта.

После головокружительной погони по крутым горным склонам и густым лесам Ксев наконец загнал в угол амазонку, надеясь, что та хоть что-то расскажет ему об его матери. Стоя по бедра в ледяной воде горной реки, он вынужден защищаться от ее атак, одновременно пытаясь хоть что-то у нее выпросить.

Сначала она атакует его, но после плохого броска теряет инициативу. Тоби описывает, как Ксев сперва плещет водой в лицо амазонки, подняв брызги лезвием топора (тактическое преимущество), потом сильным ударом выбивает у нее меч (Трюк Разоружение).

Мастер объявляет, что амазонку удалось застать врасплох, но защититься она пытается. Мужественность Ксева 3, +1d6 за тактику, то есть всего 4d6. Женственность амазонки — тоже 3, но бонусов у нее нет, и она бросает 3d6. Да, да, знаю, еще одна боевитая девица. Но вы потерпите, мы вас уверяем, что мы вот-вот уже сейчас дойдем до постели! Правда-правда.

Теперь все слова сказаны и цифры сложены, можно перейти к броскам. У амазонки запасено 3 очка Агрессии, и так как ее Женственность 3, она может использовать хоть их все за один раз. Мастер не хочет сразу выкладывать на стол все козыри, но и слишком баловать Тоби тоже не намерен, так что берет в ладонь один кубик. У Ксева же есть аж 6 Агрессии, и Тоби действительно хочет разоружить амазонку — так что прячет в ладони максимально возможные (с его Мужественностью 3) три кубика.

Игрок и Мастер раскрывают ладони, и Тоби бросает 7d6 против 4d6 Мастера, при этом еще и получая 3 очка опыта — это Тоби сразу записывает, заодно вычеркивая три очка Агрессии.

Получить очки Агрессии можно, пытаясь забраться кому-нибудь в постель. Таблица ниже расскажет вам, какую награду в Агрессии за какое действие вы сможете получить:

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ АГРЕССИИ

СОБЫТИЕ	НАГРАДА
Вы наблюдаете, как одна или более женщина раздевается или занимается сексом	2 Агрессии
Любовь всей вашей жизни или женщина, взявшая дело в свои руки, имеет вас после оказанной вами услуги	3 Агрессии
Вы пытаетесь соблазнить женщину (+награда за каждый пункт из списка ниже)	4 Агрессии
— за каждую следующую женщину, за которой вы ухаживаете одновременно с этой	+2 Агрессии
— за каждую женщину, принадлежащую другому варвару	+2 Агрессии
— за каждую великолепную женщину	+2 Агрессии
— за каждую богиню	+3 Агрессии
— вам неожиданно действительно дали	+3 Агрессии

Происходит неизбежное. После того, как Ксев разоружил амазонку, битва быстро переросла в борьбу — и в конце концов, очень нескоро, прекрасная амазонка не только рассказала молодому варвару все, что только тот хотел знать, но и дала ему все, что только тот пожелал получить.

Ксев получает 4 очка Агрессии за попытку добиться женщины и еще три за то, что преуспел, к общему итогу в 7 очков. При потраченных на это трех — неплохая сделка, теперь у него их 10.

СОБЛАЗНЕНИЕ

“Верность никогда не была моей сильной стороной, признаю. Но когда Килл начал оказывать мне знаки внимания, я твердо решила, что буду холодна; я прекрасно знала, какую ярость, какое унижение почувствует мой муж, если узнает, что я делила ложе с сыном его заклятого врага. Я ясно видела его топор, застрявший в черепе Килла — так же ясно, как тот единственный глубоко задетый взгляд, что он бросит на меня. Но как бы храбро я не противилась, пальцы Килла, расчесывающие мои волосы и заставляющие меня выгнуть шею назад, к нему, его губы, ласкающие мое горло, его сильное, мускулистое тело, к которому он прижал меня — так сильно, что я чувствовала его горячую кожу своей... Страсть одолела меня, и той ночью я отдалась ему полностью”.

— Из эротического романа «Мои годы в Диках Землях»
пера Фиомеры На'фаран, туарской дворянки

Есть только одна вещь, столь же важная для воина-варвара, как поле боя — и это постель. Да, конечно, довольно приятно разрубить пополам десяток-другой врагов; в конце концов, сделать себе имя в кровавой битве, а потом защищать его в дуэлях с внушающими ужас противниками — это да, это материал для легенды. Но скольких бы людей вы ни перерезали, чего ж вы стоите как мужчина, если не можете украсить свой шатер самыми прекрасными, самыми желанными женщинами? Самый важный трофей варвара — тот, что с сиськами.

Напоминаем: если в соблазнении участвует одна из ваших Связей, ваши очки Волнующего увеличиваются на уровень этой связи. Возможны также временные модификаторы в зависимости от очков Непокорной женщины, но об этом ниже.

Подход и Отпор

Итак, вы собрались тут, чтобы узнать, как поиметь женщину? Ну, начать можно с описания того, как вы к ней обращаетесь, а там уже пусть говорят кубики. С точки зрения правил соблазнение работает почти так же, как и бой, но вместо атаки и защиты у нас тут подходы у мужчин и отпоры у женщин.

Инициатива всегда за мужчиной. Игрок должен отыграть или описать примененный им подход, что может принести ему добавочный кубик; может он и взять кубики за очки Страсти. После этого кидается встречная проверка. Параметра Мужественности у женщин нет, еще чего, зато у них есть Женственность, чтобы было что против мужского интереса бросить. Может, найдутся у них и очки Холодности. Так же, как и в бою, обе стороны бросают кубики и считают успехи. Потом разница между результатами сверяется с таблицей Подходов ниже.

ПОДХОДЫ

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
Женщина побеждает на 3 и более	Катастрофа. Он выставил себя полным идиотом. Она получает инициативу и +2d6 на свой первый отпор.
Женщина побеждает на 2	Просчет. Он облажался. Она получает инициативу и +1d6 на свой первый отпор.
Женщина побеждает на 1	Так себе. Он смущается, и она перехватывает инициативу.
Ничья	Неловкая пауза. Он может отстраниться или продолжить подкат с -1d6. Если он отстраняется, она может начать отшивать его с -1d6. Если и она этого не хочет, разговор окончен.
Мужчина побеждает на 1	Лед тронулся. Его ухаживания впечатляют ее, и он получает +1d6 на свой следующий подход.
Мужчина побеждает на 2	Она отвечает. Да он на верном пути! Влечение растет, и он может продолжать.
Мужчина побеждает на 3 и более	Она охотно отвечает. Он знает, что эта женщина хочет слышать (или чувствовать). Влечение растет, и мужчина может немедленно продолжить с +1d6.

Женщина может получить инициативу, если мужчина сам себе все испортит неудачным броском, либо использовать Трюк Смятение, о котором несколько ниже. Теперь она может дать мужчине отпор, отшивая его и либо отыгрывая это, либо заявляя, так же, как подход. Женщины могут быть чертовски остры на язык, проверяя потенциальных пап своих детей — ну а некоторые просто расчетливые суки. Мы полагаем, что ваш Мастер и ваши добрые друзья, прочие игроки, вспомнят множество любезностей, которыми девка может вас как следует, хм, пригладить.

После же описания и отыгрыша можно раздать бонусные кубики, использовать Трюки, скрытно добавить кубики Страсти и Холодности, а потом бросить встречную проверку. Когда «атакует» женщина, результат сверяется по таблице Отпоров.

ОТПОРЫ

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
Мужчина побеждает на 3 и более	Катастрофа. Она выставила себя полной дурой. Он получает инициативу и +2d6 на свой первый подход.
Мужчина побеждает на 2	Безвредная. Нет, так не отшивают. Он получает инициативу и +1d6 на свой первый подход.
Мужчина побеждает на 1	Недостаточно холодно. Она смущается, и он перехватывает инициативу.
Ничья	Неловкая пауза. Она может отстраниться или продолжить отпор с -1d6. Если она отстраняется, он может начать подход с -1d6. Если и он этого не хочет, разговор окончен.
Женщина побеждает на 1	Лед крепок. Ей так заметно все равно, что он сбился на полуслове, и она получает +1d6 на свой следующий отпор.
Женщина побеждает на 2	Отшила. Она спокойно поставила его на место. Дистанция растёт, и она продолжает отпор.
Женщина побеждает на 3 и более	Зло отшила. Вот это было уже жестоко. Теперь он выглядит отвратительно. Дистанция растёт, и она немедленно продолжает отпор с +1d6.

Влечение и Дистанция

Результат успешного подхода (или успешного отпора) называется **Влечением** (или **Дистанцией**); с точки зрения правил и то, и то работает так же, как урон в бою. Что-то вроде бонуса к урону тут тоже есть, но зависит не от оружия, а от типа подхода/урона.

Чтобы определить **Влечение**, возьмите число успехов, на которое мужчина опережает женщину, и добавьте:

- ❖ +1, если мужчина пользуется ситуацией, чтобы подвинуться поближе к женщине. В смысле, физически поближе и подобающим образом (насколько образ подобающий, это уж решать группе).
- ❖ +2, если женщина чувствует изрядный кусок голой кожи мужчины, или если он ласкает ее эрогенные зоны.

Полученное Влечение приносит результат согласно таблице ниже:

ВЛЕЧЕНИЕ

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
1 очко Влечения	Растущее напряжение. Что-то такое висит в воздухе, все слегка затаили дыхание. Игромеханических последствий ноль.
2-4 очков Влечения	Тает лед. Женщина явно хочет и вполне не против прикосновения или легкого поцелуя. -2 очка Непокорной.
5-7 очков Влечения	Все горит. Женщина едва сдерживает желание. Она уже согласна и на весьма интимные прикосновения, и на страстные поцелуи. -4 очка Непокорной и -1db на дальнейшие броски.
Более 8 очков Влечения	Не устоять! Женщина немедленно сдается и становится добровольной сексуальной рабыней. Мужчина может описать, как она очарована им, как выполняет любые его желания и так далее.

Чтобы определить **Дистанцию**, соответственно, вы берете число успехов, на которые женщина опережает мужчину, и добавляете:

- ❖ +1, если женщина вышучивает мужчину, делая из него общее посмешище;
- ❖ +2, если женщина унижает мужчину прилюдно.

Полученная Дистанция приносит результат (да, да!) по таблице ниже:

ДИСТАНЦИЯ

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
1 очко Дистанции	Напряжение падает. Дело идет куда-то не туда. Игромеханических последствий ноль.
2-4 очков Дистанции	Оседают иней. Женщина реагирует крайне сдержанно и от тактильного контакта всячески уклоняется. -2 очка Волнующего.
5-7 очков Дистанции	Ледяная стена. Мужчине грубо и бесцеремонно дают понять, что его тут не ждут. Близко к себе женщина его не подпускает. -4 очка Волнующего и -1db на дальнейшие броски.
Более 8 очков Дистанции	Неприступна! Женщина отказывает прямо и недвусмысленно. В обозримом будущем она с этим мужчиной не будет никогда.

Итак, Ксев наконец разоружил прекрасную амазонку и прижал ее к берегу горной реки (очки Опасной у нее кончились). Вот теперь-то самое время ее клеить! И вот, он смотрит ей в глаза честно-честно и говорит: “Хватит, не нужно драться со мной! Ведь я тебе не враг!”. Ну, никто никогда и не говорил, что варвары – мастера куртуазности.

Он бросает свою Мужественность, 3db, добавляет для полного счастья 3db из очков Страсти и выбрасывает ажно 5 успехов. Она бросает свою Женственность, 3db, добавляет один кубик из очков Холодности и выбрасывает вполне неплохие 3 успеха. Она отзывается Ксеву, и поскольку он еще и прижимает ее к песку своей мокрой голой грудью, Ксев еще и получает +2 к Влечению.

Разумеется, обычно это не проходит – то есть, нельзя просто прижать где-нибудь в уголке девицу, – но тут-то она только что пыталась его убить и не воспринимает его захват как насилие.

2 успеха разницы плюс бонус +2 – это у нас 4, Тает лед. Бороться амазонка перестает и адресует Ксеву вопросительный, даже, пожалуй, еще и слегка томный взгляд.

Волнующий? Непокорная?

Долгие бесплодные ухаживания — это скучно, грустно и викториански. Так что каждое действие, и «атака», и «защита», будет стоить одного очка Волнующего/Непокорной. Единственный способ восстановить их в процессе ухаживания — **передохнуть** немного. Тот, у кого есть инициатива, может просто откланяться и уйти, оканчивая сцену — тогда соблазнение продолжится уже потом, в другое время и в другом месте.

Если кто-то так и делает, он восстанавливает три очка Волнующего/Непокорной. Те очки, что были потеряны из-за эффектов Влечения или Дистанции, не могут быть так восстановлены, и получить больше, чем у вас изначально было, вы тоже не можете. 3 очка восстанавливаются только тогда, когда персонаж закончил сцену по своей воле, имея инициативу.

Если мужчина или женщина из этой пары в период отдыха вступит в какое-то еще соблазнение, им будет доступен полный объем очков Волнующего/Непокорной. Но конкретно в делах между ними двумя счет очков сохраняется, даже если процесс был почему-то там прерван. Если мужчина через пару деньков вернется к женщине с цветами (или без), соблазнение пойдет с той ступени, на которой прекратилось, сохраняя и Влечение с Дистанцией.

Вот поэтому ваш лист персонажа выделяет графы учета очков Волнующего и Дистанции для нескольких женщин, над которыми вы сейчас работаете. Мастеру тоже недурно бы держать списки такого рода по каждому игроку. К своему оригинальному показателю эти очки вернутся только в случае какого-то крайне важного перелома, но, если вы, например, увеличили свои очки Волнующего за очки опыта, можете пополнить свои запасы для каждой дамы новообретенными очками.

Нужный момент

Хочешь уложить женщину в постель — внимательно выжидай критического момента! Исходя из этого, очки Непокорной у женщины могут изменяться, смотря по ситуации, в которой вы с ней находитесь. Разумеется, если изменится ситуация — пересчитывайте модификаторы; это может случиться из-за событий в текущей сцене, а может — из-за перерыва.

Некоторые модификаторы есть в таблице ниже, но Мастер волен накладывать и свои.

НУЖНЫЕ МОМЕНТЫ

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
-3 очка Непокорной	❖ Женщина крепко напилась вина из боярышника
-2 очка Непокорной	❖ Женщина достаточно пьяна ❖ Женщина обязана мужчине жизнью ❖ Женщина уже была с этим мужчиной
-1 очко Непокорной	❖ Во время ритуалов Плодородия ❖ Женщина за что-то благодарна мужчине ❖ Женщина слегка нетрезва
+1 очко Непокорной	❖ Мужчина держит женщину в плену против ее воли ❖ Вокруг холод, тьма, неустройство и неудобие ❖ Мужчина последний раз мылся уже давно
+2 очка Непокорной	❖ Женщина рождена во враждебном клане или в иной стране (к растленным шуаркам не относится) ❖ Мужчина и женщина только что ссорились ❖ Женщина этому мужчине уже отказывала ❖ Мужчина желает разделить даму с товарищем ❖ Женщина принадлежит другому мужчине (если только что с ним не поссорилась)
+3 очка Непокорной	❖ Женщина – амазонка (если только мужчина не одолел ее в честном бою один на один) ❖ Мужчина убил кого-то дорогого женщине
+4 очка Непокорной	❖ Мужчина убил любимого этой женщины

Аркос давно уже выжидает подходящего момента, чтобы увенчать наконец свою долгую погоню за благосклонностью Элени каким-никаким успехом. После всех своих последних усилий он остался всего с 3 Волнующего. Он бы вообще уже давно провалил все дело, но помогли Связи, во-первых, с Эленией (Желание, 2), во-вторых, с ее братцем Керресом (Соперничество, 3), увеличившие количество его очков Волнующего. Но, так или иначе, когда он расстался с ней в последний раз, у Элени все еще оставались 7 очков Непокорной.

Однако с тех пор ему удалось защитить ее от злонамеренной клеветы новой жены их вождя, и это увеличило Связь с ней на один пункт — а значит, и его очки Волнующего выросли до 4. Плюс к этому, она до сих пор ему за это благодарна, так что и ее очки Непокорной уменьшаются до 6.

И вот, Аркос возвращается с охоты, накопив очков Страсти — и видит, что есть еще возможности! Он убеждает Элению прогуляться с ним на вершину одного холма в недалней округе, откуда им открывается прекрасный вид на долину, лежащую внизу в лучах заходящего солнца. Этакая романтика, как единогласно постановляет группа, вполне стоит еще одного -1. Более того, он принес бутылку меда, которую они распивают — и слегка захмелевшая Эления теряет еще -1, оставаясь с 4 очками Непокорной.

Что же, лучше уже не будет, и время Аркосу идти ва-банк!

Конец

Когда мужчина остается с 0 очков Волнующего — все, он сходит с дистанции. Женщина решительно дает ему от ворот поворот, и в ближайшем будущем у него нет с ней ни малейшего шанса в принципе. Когда же женщина исчерпала свои очки Непокорной — все, она принадлежит ему. Она добровольно отдается мужчине душой и телом и удовлетворяет любые его желания до тех пор, покуда ему не наскучит. А если таки не наскучит — может быть, он и возьмет ее в жены. Если же оба параметра достигли нуля одновременно, побеждает та сторона, у кого была инициатива.

Трюки

Как и в бою, есть и в постельных делах Трюки, способные увеличить ваши шансы; однако и объект ваших желаний очень даже может прибегнуть к находчивым уловкам, чтоб избежать вашего настойчивого внимания.

Помните! Используя эти Трюки, вы должны вычеркнуть их со своего листа персонажа, но вы можете купить новые позднее. Можете и запасти больше одного Трюка какого-либо вида, и использовать несколько Трюков на одно действие.

Естественно, Трюки мужчин в соблазнении — не те, что у женщин, и наоборот.

Трюки для Мужчины:

Истинные чувства: Вы показываете ей, что вы чувствуете на самом деле — женщины отчего-то такое любят. Такое раскрытие себя немедленно раскроет и ее тоже (Таает лед, автоматически, даже без броска), и, скорее всего, еще и даст +1d6 к тому подходу, который вы этим Трюком сопровождаете — за проявленную тактическую сметку. Но это должны быть истинные чувства! Группа решит, заслуживаете ли вы вообще доверия.

Напряжение: Следует объявить перед подходом, включающем прикосновение к женщине. Ее защита ослаблена на число вашей Мужественности (так же, как Финт в бою).

Очарование: Вы делаете ей чарующий комплимент, тем самым снижая ее защиту на число своей Мужественности. Трюк должен быть объявлен прежде, чем вы бросите кубики.

Подарок: Вы дарите ей что-то очень редкое, очень красивое и/или очень ценное. Это должно быть либо что-то, что вы сделали сами, либо то, что сами украли в набеге. Таает лед, автоматически, без броска.

Самоотпорная: Примите ее отпор с незлобным юмором — и тем понизьте Дистанцию от него на одну ступень.

Смятение: Вы пытаетесь захватить инициативу, сбив ее с ритма. Успешность Трюка зависит от результатов последнего отпора:

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
Неловкая пауза	Трюк автоматически успешен.
Лед крепок или Отшила	Трюк успешен, если вы выбросите хотя бы один успех на проверке Мужественности (модификаторы начисляются как обычно, Трюк считается действием и при провале).
Зло отшила	Трюк успешен, если вы выбросили хотя бы два успеха на Мужественности.

Старый способ: Опытного бабника вроде вас так просто с толку не собьешь. Если вы выбросили Катастрофу или Просчет на своем подходе, результат меняется на Так себе. Если выбросили Так себе — то на Неловкое молчание.

Страсть: Следует огласить перед особенно сексуальным подходом. Если вы преуспеее, результат Влечения поднимается на одну ступень. Группа решит, достаточно ли страстным вы были.

Суровый Мужик: Вы делаете что-то мужественное, опасное и предельно идиотское — для нее! Должна быть серьезная опасность сдохнуть. Если она об этом услышит, то сразу же воспылает к вам чувствами (Все горит, автоматически, даже без броска). Вам бы только как-нибудь выжить, а то так и не пожнете плоды своих трудов.

Трюки для Женщины:

Взять дело в свои руки: Трюк может быть объявлен, когда женщина получает инициативу. Когда это случается, женщина даже и не пытается противостоять вашим усилиям, напротив — вы меняетесь ролями, и уже она всячески очаровывает вас. Вы можете прекратить соблазнение и унести ноги, но если вы останетесь и проиграете, то это не она станет вашей, нет — это вы станете ее собственностью. Сексом будете заниматься строго тогда, когда она хочет, только на ее условиях, и то если будете себя хорошо вести — ну а что такое «хорошо», она вам тоже расскажет. С другой стороны, вы все равно получите очки Агрессии всякий раз, когда она все же раздвинет ноги.

Другой мужчина: Заявляется перед отпором. Женщина заигрывает с другим мужчиной прямо перед вашими глазами, тем самым как бы говоря вам. Ослабьте свою «защиту» от ее отпора на число ее Женственности.

Злой язык: Должен быть объявлен перед особенно грубым отпором. Если он успешен, эффект Дистанции поднимается на ступень. Группа решает, достаточно ли зло женщина прошла по мужчине.

Самоконтроль: Этот Трюк объявляется, когда результат подхода уже определен. Женщина отлично держит себя в руках, и эффект Влечения снижается на одну ступень.

Смятение: Она пытается сбить вас на полуслове и перехватить инициативу. Ее успешность зависит от результата вашего последнего подхода:

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
Неловкая пауза	Трюк автоматически успешен.
Лед тронулся или Она отвечает	Трюк успешен, если она выбросит хотя бы один успех на проверке Женственности (модификаторы начисляются как обычно, Трюк считается действием и при провале).
Она охотно отвечает	Трюк успешен, если она выбросила хотя бы два успеха на Женственности.

Старый способ: Женщина, благосклонности которой ищут настолько часто, умеет обращаться с мужчинами. Если она выкидывает Катастрофу либо Безвредную, результат меняется на Недостаточно холодно, а если Недостаточно холодно — то на Неловкую паузу.

Требование: Заявляется перед отпором. Вместе с отпором женщина также требует от вас выполнить некое поручение. Сразу же бросается встречная проверка, и единственный шанс от этого задания отвертеться — это получить инициативу. Если же инициативу женщина сохраняет, соблазнение прерывается, и вы не можете вернуться к нему, пока не сделаете, что она просит — или по крайней мере не предпримете серьезную попытку.

Холодный прием: Она вас попросту не замечает. Уменьшите число кубиков на ваш следующий подход на число ее Женственности.

Объекты желания

Все женщины приятны, но некоторые приятнее остальных. Так же, как ваши враги, женщины тоже классифицированы по нескольким категориям, чтоб вам проще ухаживалось. Так что если мы говорим «красотка» или «великолепная», то это термин и означает он отдельную группу женщин,

включающую конкретно эту. Игровые параметры для отдельных категорий — в приложении на стр. 127.

Вот сами категории:

Мадые мадызакз: Живут решительно везде. Ничего особенного, нечем гордиться воину, но вполне годятся для использования по назначению. И, разумеется, они просто в восторге от внимания великого воина.

Красомкз: Истинно красивые женщины среди варваров и прочих народов не так уж редки. Но они уже знают, чего стоят, и не намерены продаваться слишком дешево. Так что они еще посмотрят, общаться ли даже и с великим воином, и чтобы затащить их в постель, ему потребуется немалая тактическая сметка.

Ведзкодепные: Даже в мире варваров есть женщины, стоящие над прочими так высоко, что они удостоиваются восхищенного эпитета «Великолепные». Тела их невероятны, а само их присутствие вызывает эротическое томление. Не каждый воин сумеет забраться этакой даме меж ног, ох не каждый, а кто заполучит такую себе в гарем, тому будут завидовать все.

Богзиз: И наконец, бывают женщины, которых иным словом не опишешь. Женщины, от одного взгляда которых тебя накрывает оргазм. Женщины, ради улыбки которых целый клан снимается с места и идет воевать. Такую женщину ее мужчина обречен пожизненно защищать от постоянных посягательств — ведь красота ее легендарна, а в постели она может все то, чего нет даже в самых диких и неправдоподобных мечтах простого варвара.

Описание событий

В соблазнении — даже больше, чем в битве — вы должны особенно много времени уделять красочному описанию и отыгрышу всего, что происходит, чтобы собрать нарратив воедино. В процессе, конечно, дело может дойти до весьма горячих описаний — если вы осмелитесь; но если вас не так чтобы заводят подобного рода беседы, это тоже норма. В этом случае обойдемся намеками вместо утверждений.

Вы можете подсказывать друг другу — и что бы такое сказать, и как бы использовать систему наилучшим образом. Не говорите, что вы используете

Трюк «Смятение», расскажите, как вы ее смущаете! Просто улыбаетесь ей в ответ на оскорбление? Приближаетесь на опасное расстояние? Резко оборачиваетесь в тревоге, будто услышали что-то угрожающее со стороны леса? Если все ухаживание сводится просто к бросанию кубиков, это не смешно.

Ну же. Ну же! Покажите нам свою силу соблазнения!

...Ну ладно, ладно. Если вы просто хотите быстренько трахнуть проходную милашку, чтобы восстановить Агрессию перед большой битвой, можете не делать из ухаживания церемоний. Но! Когда вы встретите женщину, которая того стоит — вы просто обязаны насладиться моментом.

МУДРЫЙ СОВЕТ: Ради всего святого, уточните, насколько далеко ваши игроки готовы зайти! Всячески подавляйте свое желание, хмыкнув презрительно и глуповато, мановением руки проматывать горячие сцены — вы не обязаны стыдиться своего нарратива! Любой дурак может рассказать похабный анекдот, но описать эротическую сцену так, чтобы она действительно возбуждала, считается одним из труднейших вызовов рассказчику. Если вы сможете это сделать — гордитесь собой, вы заслужили!

Усложненное соблазнение

“Я хотел переспать с одной красавицей из каждого народа, что только существует в этом мире. Разом”.

— *Высказывание приписывается*

Камроку, легендарному военному вождю

Соревнование

Если за внимание одной женщины борются двое мужчин, броски на соблазнение просто бросаются одновременно. У женщины при этом разные для обоих мужчин очки Непокорной, и действия против них она тоже делает независимо; впрочем, запас Трюков и кубиков Холодности у нее не дублируется.

Если один из них добивается своего — это совершенно не значит, что второй тоже не сможет уложить ее в постель. Но теперь она «принадлежит» другому, и ее очки Непокорности увеличиваются соответственно. И это мы еще

молчим о вызовах на дуэль и прочих неудобствах, которыми грозит такого рода настойчивость.

Оргазм

Скажите честно, вы ведь уже об этом думали? Думали! Какой же хороший игрок в **ВАРВАРОВ!** откажется от милой маленькой оргии время от времени?

Чтобы это дело организовать, каждый участвующий мужчина должен прособлазнить каждую участвующую женщину до нуля Непокорности, и все это на одном запасе очков Волнующего.

Можно, конечно, друг другу помогать, получая по 1d6 на бросок подхода, но двум парням, желающим поиметь двух девиц, потребуется куда-нибудь деть четыре очка Непокорной. Да еще и, как мы писали раньше, к ним добавляется модификатор +2 (смотрите таблицу выше).

Что до всего прочего, то оргии работают примерно как бои более чем с одним оппонентом — и тут вы тоже можете попробовать произвести впечатление более чем на одну девушку одним подходом. Этот «круговой удар» по сердцам будет называться **«петух в курятнике»**.

Петух в курятнике: Вы можете попробовать одновременный подход к нескольким женщинам, по тем же правилам, что и в бою. При этом вы должны описать, как именно вы можете проделать именно это именно с ними со всеми именно одновременно. До тех пор, пока вы получаете в качестве результата Лед Тронулся или лучше, вы можете продолжать со следующей женщиной, но должны уменьшать ваши броски на два кубика (-2d6) с каждой новой целью.

Женщина Всей Жизни

И могучий варвар может размякнуть. Иногда воин встречает женщину, что просто так берет и похищает его сердце. Женщину, которая становится для него важнее всех богатств мира. Ту, ради которой он родного брата продаст.

Так вот, когда (и если) такое случится — решать за вашего персонажа только вам. Вам совершенно точно захочется добавить эту женщину в свои

связи, со всем Желанием, какое сможете вложить, и совершенно точно захочется сделать все, что угодно, чтобы завоевать ее сердце.

Выбирайте мудро — такое бывает в жизни варвара только один раз. Выбирайте кого-то особенную — и кого-то, кого очень непросто получить.

Если у вас с ней все получится — и вы как-то все-таки понизите ее Непокорность до нуля — вы, конечно, ее возьмете, это уж да. Но это совершенно не значит, что она будет принадлежать вам и подчиняться вам, нет. Она возьмет ваши отношения в свои милые ручки (соответствующий Трюк описан выше) и сможет ставить вам условия по поводу секса.

С другой стороны, каждый раз, когда вы с ней все-таки будете, вы будете вновь и вновь получать очки Агрессии. Ну, не каждый раз. Но каждый раз, когда вы что-то для нее сделаете. А выполнять ее желания вам чертовски поможет сильная, прокачанная на много очков Связь с ней.

СТРАСТЬ И ХОЛОДНОСТЬ

“Если я кого-нибудь не трахну, и прям сейчас, я лопну”.

— *Высказывание приписывается*

Камроку, легендарному военному вождю

Если успех воина основан на его агрессивности и инстинкте убийства, то успеха с женщиной мужчине не добиться, если он не похотлив в нужной мере. И точно так же женщине не уклониться от его внимания, если она не сумеет остаться холодной, как лед.

Но, опять же, Страсть и Холодность — это не описание вашего персонажа и объекта его страсти, это просто игромеханические обозначения пулов очков, которые сами по себе не параметр! Это такой эквивалент Агрессии, только для соблазнения.

Вы можете **тратить** Страсть (или Холодность), чтобы получить дополнительные кубики (один кубик за одно очко) в ходе соблазнения. Перед тем, как кинуть кубики, но после того, как объявлены подход или отпор, посчитаны модификаторы и Трюки, если есть, применены — участвующие

игроки прячут в ладони несколько кубиков Страсти/Холодности. Вскрываются одновременно.

На одну проверку вы можете брать столько кубиков Страсти, сколько у вас Мужественности. Каждое потраченное таким образом очко Страсти дает вам одно очко Опыта.

Вы можете **получить** очки Страсти, ввязываясь в драки или другие неприятности, подходящие настоящему мужику. Таблица ниже объяснит, сколько страсти и за что вы получаете.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ СТРАСТИ

СОБЫТИЕ	НАГРАДА
Вы претерпеваете лишения в глуши и рискуете здоровьем.	2 Страсти
Вы в одиночку отслеживаете и убиваете дикого зверя. И жрете его сердце. Или его яйца. Сырьем.	2 Страсти
Вы вступаете в бой (+награда за каждый пункт из списка ниже)	4 Страсти
— противник превосходит вас числом (Смазка для мечей — от пяти и выше на одного, мелкие, но крепкие или дюжие оппоненты — от трех на одного)	+2 Страсти
— вы согласились на честный бой один на один с равным или могучим врагом	+2 Страсти
— за каждую великолепную женщину	+2 Страсти
— вы вступили в бой с эпичным соперником	+2 Страсти
— вы согласились на дуэль с эпичным соперником	+3 Страсти
— вы победили	+3 Страсти

РАЗВИТИЕ

“Лучшим в мире может быть только кто-нибудь один”.

— Высказывание приписывается

Камроку, легендарному военному вождю

Персонажи **ВАРВАРОВ!** — необычайно сильные и мужественные воины-дикари, которых уважает весь их клан и на которых заглядываются девки; все это они имеют прямо на старте игры.

Но если им хочется бросить вызов могучему, а то и эпическому врагу, или же завоевать поистине великолепную женщину, или даже истинную богиню — о, тогда им придется многому научиться. А по мере роста их умений они усиливают и свои Связи, а равно и устанавливают новые.

Так что их листы персонажей отражают все то, что они повидали и совершили, и стадо подростков с раздутыми мышцами и еще более раздутыми пенисами еще превратится в Настоящих Мужиков™.

Опыт

Битвы, которые не убивают молодого варвара, делают его сильнее, дают ему больше опыта и делают его еще более впечатляющим противником. Напоминаем — опыт вы получаете, тратя очки Агрессии на войне и очки Страсти в любви.

Потратить очки опыта можно, либо купив себе новые Трюки и Силы, либо откупив и убрав Слабость, либо увеличив базовый запас Опасного и Волнующего.

Ждать конца сессии для вложения очков не обязательно. Как только закончится столкновение (будь то бой или попытка ухаживания), вы можете использовать опыт, который только что получили, чтобы заменить использованные Трюки, если вы того пожелаете.

ТРАТА ОЧКОВ ОПЫТА

ЦЕНА	РАЗВИТИЕ
3 очка Опыта	Добавить Трюк
6 очков Опыта	Добавить новую Силу
12 очков Опыта	Добавить новую СИЛУ!
6 очков Опыта	Откупить Слабость
6 очков Опыта	Увеличить базовые очки Опасного на 1
6 очков Опыта	Увеличить базовые очки Волнующего на 1

Связи

Помните, эта игра — она не только про трах и рубку. Она про то, *кого* вы трахаете, *кого* вы разрубаете на составляющие, и *почему* именно так, а не наоборот. Ваши Связи обозначают людей, особенно важных для вашего персонажа людей — и чем больше вы имеете с этими людьми дело в игре, тем сильнее становятся Связи.

Когда вы деретесь за что-то, что для вас важно — вы становитесь сильнее, так что используйте ваши Связи мудро. Потому что любовь — это оружие.

- ❖ Каждый раз, когда у вас с вашей Связью была общая сцена, и группа решает, что отношения у вас углубились, очки Связи увеличиваются на 1.
- ❖ Каждый раз, когда группа согласна, что создана еще одна Связь, вы можете внести ее в лист персонажа со значением 1, если хотите.
- ❖ Если вы разрушаете некую Связь своими действиями (нарушаете клятву, отказываетесь от желания, помогаете сопернику), вы должны отметить эту Связь как разрушенную и понизить ее значение до нуля. Вы получаете в три раза больше, чем стоила разрушенная Связь, очков опыта. Если группа согласна, вы можете записать новую (отдельную) Связь с тем же персонажем со значением 1.

Вновь и вновь соперничество между Аркосом и Керресом играло значительную роль в игре. Во время состязания скалолазов Керрес сорвался, и Аркос победил. Аркос ухаживал за Эленией, сестрой Керреса. Позже оно всплыло снова, когда Эления была

похищена, и мужчинам пришлось объединиться ради ее спасения. Позже они соревновались за одно из немногих свободных мест на Великой Драконьей Охоте. Наконец, на свадьбе Аркоса и Элени Керрес, пьяный в целую лесопилку дров, закатил безобразную сцену. После всего этого простая ссора или стычка уже никакой погоды не сделают; чтобы увеличить их Связь, Соперничество, дошедшую уже до 7, потребуется что-то уж совсем феерическое.

Керрес ненавидит Аркоса столь пламенно, что в конечном итоге уже прямо пытается его отравить. Конкретные детали тут будут лишними, просто отметим, что невероятно красивая жрица сыграла в спасении Аркоса большую роль. В любом случае, Аркос поправился, и дело было вынесено на рассмотрение Ксева, вождя клана. Аркос, однако, скрыл роль Керреса, настояв, что он просто не тот гриб в свое оленье рагу сунул.

Немного позже он сам нашел Керреса — и попросил прощения за все то, что Керрес пережил, за то, что постоянно стоял на его, Керреса, пути к его надеждам и мечтам. Керрес послушал-послушал, да и плюнул Аркосу под ноги. Однако топор войны (точнее, соперничества) Аркос тем самым все-таки похоронил.

Связь считается разрушенной, и Аркос получает 21 очко опыта. Сможет ли Керрес когда-нибудь перестать ненавидеть его? Кто знает...

Мужественность

3 очка Мужественности означают, что персонаж вполне себе складный и ладный, и все у него везде в порядке. Большинство персонажей на том и останутся, и это — норма. По-настоящему же амбициозные герои, впрочем, вполне могут решить, что им куда больше к лицу 4 Мужественности, а то и 5. Одним Опытом такого не сделаешь, сколько бы очков вы ни скопили; не помогут и самые сильные Связи. Если вы хотите стать мужественнее мужиков, в счет пойдут только ваши дела!

Чтобы поднять Мужественность с 3 до 4, вы должны:

- ❖ Одолеть двух могучих оппонентов в честном бою один на один,
или
- ❖ Поиметь двух великолепных женщин одновременно,
или
- ❖ Заняться сексом с богиней (и нет, если она возьмет дело в свои руки — это не считается).

Чтобы поднять Мужественность с 4 до 5, вы должны:

- ❖ Одолеть эпического противника в честном бою один на один,
или
- ❖ Одолеть двух могучих оппонентов разом, в одиночку и безо всякой помощи,
или
- ❖ Взять богиню в жены, *а также* убить дракона.

Личный рост и цели

После долгих приключений, испытаний и горестей, триумфов и поражений личность вашего персонажа, а равно и его цели, наверняка изменятся. Если так и случится — отметьте это на своем листе персонажа и расскажите об этом другим игрокам.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

ЗОВ СУДЬБЫ

Чем дальше мой муж оставался со мной, тем больше терял покой.

Спустя несколько недель он едва-едва выказывал интерес к самым лучшим, самым изощренным моим любовным техникам, и я поняла — скоро он вновь пустится в путь. Я помню ту ночь — я лежала в его объятиях, вся мокрая и совершенно выбившаяся из сил после нашего соития. Холодный осенний ветер был в ветвях снаружи, дождь хлестал о стенки шатра. Когда я обернулась, сонная, лицом к мужу, я поняла — он не спал. “Ты слышишь ветер? — спросил он с волнением в голосе. — Он зовет меня”.

— Из эротического романа «Мои годы в Диках Землях»

пера Фиомеры На'фаран, тауарской дворянки



ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Персонажи **ВАРВАРОВ!** не просто так тащатся себе по жизни — их ведет дорога приключений. Каждое приключение — это независимый сюжет, позволяющий игрокам еще немного развить своих персонажей. И, кроме того, позволяющий игрокам еще кого-нибудь оттрахать и зарубить. Очевидно же.

Набросок

Приключение в **ВАРВАРАХ!** — это дело рук не одного только Мастера. Вместо этого каждый игрок по очереди (включая Мастера) определяет тему следующего приключения, в идеале — сразу же после окончания текущего. Если вы хотите играть ваншот, лучше сразу определить тему всем вместе — ну и, конечно, устроить матч по армрестлингу, чтобы решить, за кем останется последнее слово.

Набросок — это очень грубое описание событий и декораций будущего приключения. Выбирая набросок, можно ориентироваться на описание мира варваров, приведенное в третьей части этой книги, но можно и выдумать что-то полностью свое.

Некоторые идеи, которые лично нам очень понравились, таковы: персонажи отправляются охотиться на тигров и забредают на территорию амазонок; воины организуют набег на шуарский аванпост; клан отмечает праздник плодородия; клан атакован чужим кланом; персонажи ищут в лесу заблудившуюся жрицу; вождь пытается выкрасть жену другого, враждебного вождя; тлеющая вражда снова обостряется открытыми стычками.

Не стоит, однако, объявлять что-то вроде такого: «я наконец совершаю свою месть над своим древним недругом» или «старый вождь убит, и мой соперник становится вождем». Это было бы приемлемо в других формулировках: «вместе со своими братьями я иду по следу своего древнего врага» или «происходит путч против старого вождя».

Вызов

Всякое хорошее приключение требует подходящего вызова — и это-то и есть задача Мастера. Правило для Мастера Номер Один: каждый персонаж должен иметь шанс потрахать и подрасться.

Фактически не раз упоминавшиеся трах и рубка — это серия проверок и описаний боя и соблазнения. Мы пытались писать правила как-нибудь так, чтобы ни то, ни другое не прискучило вам слишком быстро. Да и вызовы другого свойства только приветствуются. Некоторые советы на этот счет вы сможете найти в главе «Советы Мастеру» немного ниже. Определяя нужные вызовы, Мастер опирается на данный игроками набросок и на их связи — поэтому-то и надо определиться с наброском пораньше, чтобы дать Мастеру немного времени на измышление подходящих вызовов.

Связи и цели

Связи и цели вашего персонажа — это все то, что его вообще волнует в жизни. Умный Мастер, конечно, будет всячески пользоваться ими для придания игре интереса, но именно вам, игроку, придется вести игру конкретно в их сторону. Вы, главное, не волнуйтесь: планы Мастера вы никак не нарушите. Если он последовал нашим советам ниже — никаких планов у него просто нет.

Так что в любом случае не стесняйтесь запускать сцены, где участвует кто-то из ваших Связей, или сцены, которые приближают вас к вашим целям. Если вам нужна помощь Мастера — то есть если вам нужны декорации, — убедите его и других игроков, что сцена получится крутая и что она непременно должна быть в приключении! С другой стороны, все-таки не засоряйте приключение бесконечными сценами «про отношения» — тут вам все-таки не «Дерзкие и красивые»!

Пример приключения: когда Ксев и Аркос еще только начинали, Тоби как-то решил, что наброском для нового приключения будет состязание между разными кланами. Все вместе игроки придумали, что раз в год Фрианды, перед тем, как уйти зимовать, встречаются с двумя соседними кланами Раввен в кратере потухшего вулкана. На людей посмотреть, себя показать, похвастаться летними подвигами и посостязаться. Наградой выступает позолоченная кабанья голова.

Мастер быстро придумывает несколько видов спорта, в которых варвары могли бы помериться силой: метание камней, скалолазание, бег по пересеченной местности, стрельба из лука и борьба. Это вполне покроет нужду и в боевых, и в прочих проверках. Ну а как речь заходит о сексе — что ж, прочие кланы привели с собой достаточно женщин. Скажем, у одного из вождей милые дочери-близнецы, за ними явно будут увиваться многие и многие.

Аркуса же можно занять сразу в нескольких состязаниях — соперничество с Керресом, его Связью, для него самое то. И вот так случилось, что на скалолазании Керрес вырвался было вперед, но поскользнулся и сорвался вниз. Аркос выигрывает, но после заходит удостовериться, что Керрес в порядке.

Ксев проходит в полуфинал состязания борцов, и жеребьевка сводит его с Харрном, его врагом, однако по традиции воин должен уступить своему вождю добровольно, и в финал проходит Харрн. Для Ксева это серьезная моральная дилемма — с одной стороны, конечно, ему крайне хочется схватиться с Харрном, но с другой — если он выберет драться, а турнир будет проигран, весь клан будет винить его. Ведь если Ксев уступает сам, без боя — Харрн вступает в финал свежим и отдохнувшим.

Решение трудное, и его лишь осложняет то, что Харрн все-таки могучий противник. Наконец, Тоби с огромной неохотой выбирает сдать раунд Харрну.

Турнир окончен, Фрианды уносят домой приз, а Ксев завоевывает уважение старого вождя, отца близняшек. Это позволяет ему с Аркосом найти общий язык и с самими красотками-сестрицами, вывести их к горячим источникам и даже уговорить на оргию — триумф, рядом с которым победа Харрна в борьбе как-то меркнет.

ЧЕРЕП

Череп вручается самому варварскому игроку. В лучшем случае, конечно, это настоящий череп — ну или хотя бы что-то, что его напоминает.

Каждый раз, когда вы покажете себя настоящим мужиком, вы можете встать и в надлежаще варварской манере потребовать череп себе. Если прочие игроки согласно проворчат, забирайте череп.

С этого момента остальные игроки обязаны наполнять ваш стакан, пододвигать к вам закуску и вообще вести себя с вами (не с вашим героем, с вами!) как с вожаком стаи. По крайней мере, пока кто-то еще не потребует череп или вы не покажете себя слабаком перед остальными и не будете освистаны. В этом случае вы теряете череп, и он временно остается без хозяина.

КАМПАНИЯ

На ролевом жаргоне кампания — это последовательность нескольких приключений с одними и теми же персонажами. И **ВАРВАРЫ!** тут переходят сразу к делу. У нас тут не особенно много предварительного околачивания групп; вместо этого партию сразу же бросает в водоворот событий, вращающийся вокруг Связей и целей персонажей — и тем обеспечивает их развитие.

В **ВАРВАРАХ!** как-то не требуется пять сессий на приключение и двадцать приключений на кампанию, нет. Обычно приключение занимает сессию, ну, может, две; смотря по силе ваших врагов, вы будете готовы встретиться с ними через пять-десять сессий.

Ваши Связи и ваши цели — вот ключевые элементы кампании. Нужно сразу же создать некое очевидное движение и поддерживать его до конца, чтобы оно достигло пика в большом финале, где персонажи разрешат свои конфликты. События должны понемногу прибавлять в масштабе, ставки должны понемногу возрастать с каждым приключением. Не стоит подсчитывать, сколько приключений вам понадобится, в начале игры, но когда вы приблизитесь к развязке, это должно быть очевидно всем. Финал должен дать каждому игроку возможность расплатиться по счетам и подчистить все хвосты.

Если свести **ВАРВАРОВ!** исключительно к траху и рубке, дольше двух-трех сессий вы не протянете. Связи же и цели персонажей, однако, позволят вам вплести в дикий секс и бессмысленное насилие немного истории — истории мачистской, полной резких чувств и суровых истинно мужских идеалов; истории стремлений и желаний, верности и дружбы, ярости и ревности, ненависти и предательства.

В такой истории событиям нет никакой необходимости следовать строго друг за другом. Думая о наброске к следующему приключению, даже и не думайте, где сейчас ваш клан и каковы его планы. Скорее спросите себя, когда произойдет еще что-то интересное; если ответ будет «Прямо сейчас» — отлично, если «Ну, где-то через год» — ничуть не хуже.

Конечно же, нет ничего плохого, если приключение вообще никак не относится к кампании. Любой варвар радостно бросит все ради маленькой экскурсии к Тхигра или охоты на дракона. Что именно «все» вы бросите — тоже дело только вашего яркого воображения.

Приключение на одну сессию

Оно же, все на том же жаргоне, ваншот. Видите ли, вас никто не обязывает всегда играть аж целую кампанию. Почему бы не сыграть одну отдельную игру? Такие приключения на одну встречу особенно пойдут для игровых фестивалей и прочих сборищ, где группы собираются случайно и где люди пробуют новые игры.

На конвентах Мастера обычно предлагают игрокам готовых персонажей и водят готовые приключения — это все идет прямо против принципов **ВАРВАРОВ!**, конечно, у нас тут большое значение имеет участие игроков. Но ради такого случая, пожалуй, имеет смысл заранее сделать клан, персонажей и набросок.

Мы, естественно, советуем делать персонажей, равно как и приключение, строго вместе с игроками, на месте. Разумеется, это требует таланта к импровизации, но водить **ВАРВАРОВ!** легко, и нас они ни разу не подводили. Впрочем, чтобы сэкономить время, советуем вам заранее принести несколько листов персонажей, где уже отмечены параметры, Трюки, Силы, Слабости и оружия. Игрокам остается только внести черты личности, Связи, цель и внешность. Кроме того, невредно принести и готовый клан, вроде Сомовщиков или Златодраконов из приключения «Златоводное», что в конце этой книги.

Комедия?

Когда мы впервые заговорили о концепции **ВАРВАРОВ!** по ролевым форумам, люди нарисовали у себя в голове несколько очень разных игр. Некоторые, как и мы сами, видели игру, полную настоящих мужиков и озорной силы, разумеется, подаваемую с явно различимым подмигиванием, но и не лишенную некоторой мрачности и высокого пафоса. Другие, однако, увидели совершенно зашкаливающую пародию. Какое из двух этих направлений вам милее — дело, конечно, ваше. Правила позволяют и то, и то.

НО! Чем больше ваша игра сползает в комедию и беспорядочные проделки, тем меньше значения имеют Связи и цели. Так что если вы хотите прежде всего использовать сатирический потенциал **ВАРВАРОВ!**, лучше всего сыграть ваншот. Но вообще, мы бы рекомендовали перед игрой обсудить с игроками, насколько серьезными (или насколько придурковатыми) вы видите своих варваров — просто чтобы разные игроки не играли в разные игры.

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

Эта глава предназначена для того, чтобы передать вам некоторые наши советы о ролевых играх вообще и в **ВАРВАРАХ!** в частности. Мы просим вас их обдумать.

Говорите и слушайте

Это, конечно, само собой разумеется — но лучше упомянуть, поскольку, как оказалось, проблемы с этим в игровых группах возникают постоянно. Некоторым игрокам определенно трудно говорить — а у некоторых большие проблемы с тем, чтобы выслушать. Но коль скоро ролевые игры должны приносить удовольствие всем, лучше всего сразу же говорить, если что-то вам не нравится или, напротив, было бы хорошо что-то добавить. Конечно, вкусы у каждого игрока свои, но лучший способ обеспечить учет ваших — это рассказать о них!

Мир принадлежит вам

Дикие Земли созданы для вас. Нет никаких «официальных» приключений, романов, сурсбуков; никаких каноничных мест, событий или людей, с которыми вам стоит опасаться иметь дело. Вам тут нечего ломать! Каждый из вас может лепить из Диких Земель все, что ему только захочется. Используйте же эту свободу! Используйте ее, когда описываете свой клан; когда делаете набросок к следующему приключению; когда создаете свои Связи. Вам нужен каньон, гора или там пещера? Выдумайте их! Великий вождь? Верховная жрица? Как пожелаете! Славная варварская традиция? Древняя легенда? Чувствуйте себя как дома!

Советы игрокам

Будь мужчиной!

Помните! Вы — **варвары!** Перестаньте перебирать 27 способов атаки, изыскивая наилучший, даже если это невероятно рискованная атака. Дайте вашему персонажу творить варварские вещи вроде пожирания сырого мяса или битья кувшинов из-под медовухи о лоб. Чужой лоб. И требуйте череп! Говорите

варварские вещи, вроде «Подь сюды, женщина!» или «Если я поймаю этого жалкого червяка, я его на его же кишках повешу!». Если вы хотите миновать бой или красивую женщину — вот на это вам понадобится веская причина.

ВАРВАРЫ! строятся на конфликте, так что вам стоит встать и пойти искать себе неприятностей. Если вы будете осторожны, ваш персонаж, возможно, проживет дольше, но славы никакой не получит, и игра будет скучна. Идите туда, где раздают тумак! На каждой развилке! Варвар не знает боли, а слово «капитуляция» крайне его озадачивает.

Да, иногда по вам как следует потопчутся. Возможно, когда-нибудь вы потеряете персонажа. Но это совершенно в порядке вещей и только придает действительно хорошей партии в **ВАРВАРОВ!** глубины. Умейте проигрывать! Поднимитесь, отряхнитесь и бросьтесь в драку еще разок. До тех пор, пока вам хорошо друг с другом, все нормально.

Играйте достоверно

Ваш персонаж принадлежит вам. Вы определяете, что он делает, и никто не имеет право вмешиваться в ваши решения. С другой стороны, это означает, что вы полностью за него отвечаете и должны играть его более-менее натурально. То есть не то чтобы варвар вообще никогда не может передумать или что-то пересмотреть, но если вы играете явно нелогично, вы портите людям все веселье.

Итак, Ксев в своем шатре. Мы сейчас играем сцену в другом конце лагеря, где Аркоса, персонажа Франка, молотят два других варвара. Тоби, игрок, об этом знает; Ксев, персонаж, нет. Тоби говорит, что Ксев выходит из шатра до ветру. Снаружи он замечает драку и бежит на помощь другу.

Разумеется, Ксев понятия не имел, что Аркоса сейчас бьют; но вполне достоверно, что ему могло понадобиться отойти к недалекому дереву, а то, что он сделал это как раз в нужный момент — просто совпадения. Ну я вас умоляю, такие вещи в книгах и фильмах происходят постоянно!

С другой стороны, вот если бы он в это время в своем шатре развлекался б с какой-нибудь женщиной, все было б по-другому. В этом случае Ксев был бы занят, и очень вряд ли он внезапно прервался бы, встал и вышел. Ну, разве что если бы ему особенно

приспичило, хотя, возможно, это бы и зависело от того, насколько хороша женщина. Не знаем даже.

Так, ладно, важно одно. Решение было за Тоби и только за ним. Мастер может протестовать, но если он говорит, что делает это, он делает это. Точка.

Участствуйте, даже если вашего персонажа тут нет

Учитывая все эти Связи и весь этот секс, частенько Мастеру придется отыгрывать что-нибудь только с одним из присутствующих игроков — потому что персонажи остальных игроков в этой сцене не присутствуют. Но остальные игроки — все еще часть игры и свободно могут комментировать и советовать. Нет, есть, конечно, моменты, не очень подходящие для дурковатых шуточек, но нам кажется, что вы как-нибудь справитесь.

Естественно, вы должны слушать, что происходит с другими персонажами, так как любой из ваших товарищей в любой момент может потребовать череп — а откуда вы будете знать, ворчать согласно или негодовать?

И, более того, Мастер будет вам только благодарен, если вы, его добрые друзья и верные товарищи, подадите ему идею-другую, как бы как следует пройтись по противостоящему персонажу. Особенно, конечно, если мы говорим о сцене соблазнения, инициатива за женщиной, и она готовится к особенно злобному отпору.

Советы Мастеру

Говорите «Да»

Если ваш игрок спросит вас, не растет ли тростник на берегу реки, нет ли рядом пещеры, светит ли солнце, не на спине ли, случаем, шнуровка у корсета на женщине и можно ли найти где-нибудь конского навозу — говорите «ДА!». Игрок не спросил бы такого, если бы его не посетила интересная идея, для которой все это требуется. Так что скажите «Да, есть такое», откиньтесь на спинку и наблюдайте шоу. Нет никаких причин перебивать народу все веселье.

Разрабатывайте тему

Если игрок хочет сделать что-то, что кажется вам исключительно глупым, не стоит просто одобрять это, а потом бить его тяжелыми последствиями. В большинстве случаев причина валяния игроком дурака — просто неверное восприятие. Игрок что-то недопонял, недослышал — или, что тоже может быть, вы недоговорили.

К счастью, против этого есть средство — раскройте тему сильнее, даже, если нужно, повторите описание. Скорее всего, игрок от своего плана откажется — а если нет... ну что ж, вы его предупреждали.

Расскажите им то, что им нужно знать

ВАРВАРЫ! — игра про решения, а не про расследования. Чтобы игроки могли принимать взвешенные решения о действиях своих персонажей, они должны понимать, что вообще происходит. Не давайте им блуждать в темноте.

Пусть они поймут суть дело быстро и без особенных сложностей. Если они спросят НПС, пусть тот им что-нибудь расскажет; если он при этом врет — пусть они заметят, по крайней мере, если речь о простом НПС. Не держите параметры их врагов в секрете, напротив, дайте им понять, с чем они столкнулись. Варвар это все равно печенкой прочувствует.

Вы — тоже игрок

На вас как на Мастере много чего висит. От вас постоянно чего-то хотят, и отдыха за всю игру никакого. Игрокам нужна ваша помощь, чтобы пережить все то, что они считают весельем.

Но вам всем надо помнить, что Мастер — тоже человек, и у него тоже есть свое право на веселье. Когда наступает ваше очередь давать набросок, возьмите то, что нравится лично вам; и не стесняйтесь вводить НПС или сцену просто потому, что вам так нравится — имеете право!

Вы задаете темп

ВАРВАРЫ! — игра со своим темпом. Это не значит, что вы должны пробегать сцены и диалоги так, будто за вами гонятся, нет. Мы просто указываем, что сосредоточиться нужно на том, что важно. Разумеется, нет правил без исключений, но в принципе вы как Мастер должны тащить игру вперед. Когда интересная сцена окончена (враги убиты, женщина поимета), переходите сразу к следующей сцене. Игроки вам сами скажут, если хотят отыграть что-то в промежутке.

Если следующее интересное событие у нас будет утром, не спрашивайте игроков: «Ну, кто что делает остаток вечера?». Всем наплевать. Просто скажите: «И вот, на следующее утро...». Если это вам кажется жестковато, спросите: «Кто-нибудь что-нибудь важное ночью хочет сделать?». Так вы убережетесь от траты времени на сцены, которые на самом деле никого не радуют. Разумеется, любой интересной сцене надо дать столько времени и внимания, сколько она заслуживает. Но даже тогда может быть мудрым решением в какой-то момент сказать «Снято!», когда из сцены больше ничего не вытащишь, но игроки в ней застряли.

Иногда, впрочем, очень освежает игру отыгрыш какой-нибудь простой сцены вместо скачка от ключевого момента к ключевому моменту. Такой вот филлер может очень многое внести в игровую атмосферу, если поместить его в нужное время и посвятить нужной теме. Если вы не уверены, стоит ли, сделайте так: опишите завязку сцены парой предложений, не призывая игроков присоединиться к ней. Если они начнут сразу же описывать свои действия, значит, им это интересно и можно ее играть. Если же игроки мяч не ловят, просто обобщите произошедшее парой слов и переходите к следующей.

Исход не предопределен

ВАРВАРЫ! — игра открытая. Многие ролевые системы рекомендуют Мастеру планировать события приключения — считая сюда и его финал — заблаговременно. Он, Мастер, должен дать своим игрокам чем заняться и поддерживать иллюзию свободы воли, но в конечном итоге именно он должен привести историю к впечатляющему драматическому финалу. Что бы игроки ни делали.

ВАРВАРОВ! же таким подходом можно только похоронить. Нет, игроки должны сами решать, что они хотят делать со своими Связями и целями. Так и только так они покажут, что они за люди. И тогда история персонажей станет и их историей. Кроме того, игроки должны понимать, что они и проиграть могут — иначе в игре не будет напряжения, а без напряжения она вскоре наскучит. Поэтому и бой, и соблазнения должны быть честны, проверки — бросаться открыто, и никакого кубоверчения за мастерским экраном тут не надо.

Смерть персонажа

Разумеется, все вышесказанное значит, что иногда персонажи просто умирают, и все тут. Но для игрока, естественно, это весьма досадно, так что вы все вместе должны по возможности избегать ненужных жертв среди персонажей. Во-первых, осторожные игроки всегда имеют в рукаве одну запасную «Твердость скалы», чтобы в случае чего превратить Смертельный удар в Критическую рану. Во-вторых, вы как Мастер обычно должны позволить другим игрокам или союзникам-НПС успеть вмешаться прежде, чем поверженный персонаж с 0 очков Опасного будет добит. Или, как вариант, враг может и сам иногда его пощадить — хотя для этого противнику нужна хорошая причина. Например, необходимость скорой жертвы богам.

Если персонаж оказался в ситуации, когда ему уже никто не может помочь сколько-нибудь логичным путем, а его очки Опасного упали ниже четырех, четко и ясно предупредите игрока, что он рискует жизнью персонажа, если немедленно не унесет ноги. Если он продолжит драться, игнорируя ваше открытое предупреждение — значит, он как-то сможет пережить тот факт, что персонажей иногда хоронят.

Используйте Связи

Связи персонажей приносят пользу не только персонажам, но и вам. Зачем самому придумывать злодея, если у кого-то есть отличный враг? Использование Связей таким образом не только обеспечит вам интерес игроков, но и придаст этому конкретному приключению значительности.

Вообще, стройте свою игру вокруг Связей. Проверяйте их на прочность. Связи, в конце концов, делают жизнь персонажа приятной и сложной. Не просто

так правила предлагают награду за отказ от Связи или даже ее предательство. Игроки должны постоянно пересматривать отношение своих персонажей к людям, с которыми они связаны. Это определяет их личности, и это же превращает тупого мужика в интересного протагониста.

Бодьте разнообразия в бою и сексе!

Драки и соблазнение в **ВАРВАРАХ!** — элементы постоянные. И чтобы они не стали скучны, вы должны каждую битву и каждое ухаживание сделать в чем-то уникальными. Сделайте их чем-то личным, сделайте их красочными, поднимайте, опять же, ставки.

Дайте врагам лицо. Дайте им что-то — что угодно! — что сделает их особенными: повязку на глаз, особое оружие, байку, которую о них рассказывают повсюду. И то же самое относится и к женщинам — добавьте деталей в их облик и истории, дайте им особенных украшений, необычной одежды, татуировку — все, чтобы игрок их запомнил. Если есть важные НПС, попытайтесь дать каждому небольшую вводную сцену, что-то, что даст игроку немного знать их прежде, чем кидаться на них с клинком или членом наперевес.

Найдите новые и неожиданные места для боев и эротических интерлюдий. Как насчет сражения на утесе меж бурными потоками реки? На узком карнизе над облаками? На веревочном мосту над глубоким ущельем? В пещере меж огромных сталактитов? Склон извергающегося вулкана?

Или, скажем, что вы думаете о сексе в храме, полном благовоний, жаровен, флаконов с маслом и тигриных шкур? В исходящем паром горячем источнике с маленькими гейзерами? На лесной поляне, покрытой пахучими полевыми цветами? В шатре ее мужа, который уже в пути?

Будьте достойным врагом

Вы как Мастер будете отыгрывать и врагов персонажей. Четко объясните им, какова ситуация — и когда они вступят в бой, твердо зная, куда лезут, будьте безжалостны. Ведь ваши игроки будут драться в полную силу. Они подключат тактику, они будут собирать кубики за описания. И вы должны. Будьте для них врагом, а не дичью.

Но сильно не пережимайте, попытайтесь развить в себе ощущение важного момента. Если ваши воины просто вырезают очередной отряд наемников, которым все равно против них не выстоять — нет причин упираться. Да и если у персонажей в каком-то бою всяко нет шансов, тоже не следует слишком усложнять. Но если воин вызвал своего соперника на дуэль, от исхода которой зависит все приключение — время поработать. И вам, и ему.

С соблазнением то же самое. Если игрок просто хочет найти себе какую-нибудь миленькую малышку на ночь перед битвой, не трудитесь. Но если он хочет проверить, чего стоит вон та великолепная жена вождя — расчехляйте свои самые подлые трюки.

Некоторые Мастера придерживают руку, когда понимают, что это позволит игрокам победить, но с самым минимальным отрывом. Однако это требует чувства ситуации и умения: умения — чтобы игроки не заметили, а чувства — чтобы понять, когда с трудом вырванная победа порадует, а когда поражение сделает ситуацию только интереснее. С этим мы вам помочь не можем — тут вам самим решать по мере накопления опыта. Но обдумайте вот что. Если игроки будут раз за разом превозмогать и побеждать у самого края, рано или поздно они поймут, как вы это делаете, и все — всякое очарование игры уйдет. Так что не злоупотребляйте.

Быть достойным оппонентом — это что-то большее, чем предоставлять достойный вызов. По-настоящему хорошего врага игроки возненавидят, потому что не ходил еще под солнцем подобный ублюдок. Или они будут им восхищаться, потому что он — самая злобная сволочь в округе, и они сами виноваты, что сдуру перешли ему дорогу. И они будут хотеть действительно горячую женщину — просто потому, что вот такой она лакомый кусочек.

Передавайте микрофон

Не пытайтесь сделать все сами. Ваши игроки будут вполне рады отыгрывать некоторых НПС, когда их собственные персонажи не присутствуют в сцене. Они могут взять на себя броски и записи за своих НПС-союзников в бою. Или, скажем, представьте, как персонаж и НПС ухаживают за одной и той же женщиной, но когда очередь вашего НПС — вы играете его, а игрок — женщину. Не правда ли, это поинтереснее, чем куртизировать самого себя?

Стремиться к тестостероновой атмосфере

Лучшие наши сессии протекали в особенно напряженной атмосфере. Если вы поймаете настроение, если вы нарисуете по-настоящему объемный и живой варварский мир — мы вам обещаем, что ваша игра станет опытом, который вы никогда не забудете.

Вы, Мастер, не один отвечаете за атмосферу — ваши игроки тоже вкладываются в нее отыгрышем своих персонажей. Многие также подбирают подобающую музыку. К **ВАРВАРАМ!** хорошо идет всяческий фэнтези-метал вроде Мановара, но подойдет и саундтрек Полидуриса к «Конану-Варвару» (настоящему, 80-ых, со Шварценеггером) или нибелунгский цикл Вагнера. Кроме того, помогут расслабленная атмосфера, немного мачистских декораций и возможность надолго отключиться от внешнего мира.

Чтобы надлежащим образом передать игрокам тестостероновую атмосферу нужной густоты, попытайтесь предварительно представить себе Дикие Земли. Это наполненный штампами мир настоящих мужиков, полный крови, пота и грязи, боли и воплей, ярости и похоти. Варвары грубы и порывисты, они активно нарываюся на неприятности и всегда пытаются не погасить конфликт, а вытащить его наружу. Женщины либо хитры и порочны, либо невинны и беспомощны, а если ни то и ни другое — то абсолютно таинственны. Попробуйте внести эти черты мира в свои описания.

Есть два небольших фокуса, помогающих создать красочное повествование: мелкие детали и прилагательные. То там, то тут вставляйте небольшие детали, которые несколько расцветят панораму перед мысленным взором ваших игроков. И попробуйте в любой момент использовать хотя бы одно из всех вот этих прилагательных: могучий, тяжеловесный, угловатый, выщербленный, неприступный, угрожающий, леденящий кровь, петлистый, рычащий, громыхающий, взывающий, морозный, захватывающий дух, сверкающий, пылающий, заоблачный, суровый, насмешливый, снисходительный, непокорный, колкий, лютый, бешеный, пагубный, мрачный, порочный, манящий, звенящий, дразнящий, пылающий, восхитительный, лстивый, пышный, потный, сладострастный, округлый, мягкий и безупречный.

Конечно, перегружать свои описания ни деталями, ни прилагательными не следует, да и вообще, далеко не каждое описание должно вот так звучать. Если игроки уже пришли в нужное настроение, чаще всего они хотят просто

общего обзора — чтобы решить, что их персонажи прямо сейчас делают. Но по умолчанию всегда лучше переописать, чем недоописать!

Пример плохого описания: “Лагерь Элгир лежит на берегу реки. В нем где-то 30 шатров, и он окружен земляным валом”.

А вот если его перефразировать, он зазвучит гораздо лучше: “Под гремящим водопадом воды собираются в круглый пруд. Здесь-то элгиры и стали лагерем. Земляной вал охватывает шатры, и вы замечаете часового, с луком наготове стерегущего округу. Несколько каноэ лежат на песке, и едва одетая блондинка как раз починает один из них; ее покрытая капельками пота кожа блестит в солнечном свете”.

Как подготовиться к приключению

Связи игроков и набросок, что они вам дали, уже обеспечивают вас скелетом для приключения. А теперь слегка приукрасьте набросок — подумайте об интересных местах, которые ваши игроки могут посетить, об интересных людях, которых они могут убить, о событиях, которые могут внезапно с ними случиться. Делайте что хотите, но никогда не планируйте событий, которые могут произойти, только если случатся три других! Так все равно не случится, чего бы вы не выдумали. Сконцентрируйтесь на вещах, которые можно вставить в любой момент.

Еще разок посмотрите на Связи ваших персонажей. Вы знаете всех этих людей? Вы знаете, как они себя поведут? Если нет — еще раз поговорите о них с игроками, проверьте, совпадает ли вы на их счет. Подумайте, какие Связи можно привязать к наброску и как проверить их на прочность в этой обстановке.

Как только вы найдете место предпочтениям игроков — поищите для них подходящие препятствия. Придумайте нескольких запоминающихся противников (если Связи уже не дали их вам) и нескольких анонимных оппонентов для группы поддержки. Теперь единственное, что вам осталось — удостовериться, что игроки и враги найдут друг друга. Подумайте о мотивах персонажей — чего бы им хотелось? Дайте врагам иные мотивы, неизбежно

притягивающие их к персонажам, чтобы столкновение оказалось неизбежным, и от него нельзя было уклониться, не отказавшись от своих желаний.

Сила противников в норме должна подбираться так, чтобы у персонажей был шанс победить, но только с некоторыми усилиями. Иногда, впрочем, интересно напустить на игроков врага посильнее, чтобы им пришлось придумать что-то неочевидное, чтобы сладить с ним.

Если можете, добавьте и препятствий, не связанных с боем — и таких, которые потребуют хорошего броска, и таких, для которых нужна смекалка. Может быть, персонажам понадобится взобраться по ненадежной горной тропе? Или рядом начался ураган или извержение вулкана? Может, им нужно спланировать атаку на хорошо укрепленные позиции противника? Придумать, как заманить превосходящие силы в западню? Хитростью или скрытностью похитить желанную женщину из вражьего лагеря? Защитить свою позицию на большом военном совете? Всякий вызов хорош, только не перегружайте приключение.

И еще одно, последнее по счету, но ой какое не последнее по значению. Вам нужны женщины, которых можно было бы тащить в постель. И персонажи должны находить таких женщин повсюду, куда бы их не занесло; сразу заготовьте несколько альтернатив, потому что куда бы ни пошли персонажи, женщины необходимы им в любой момент! Предложите им выбор, придайте вашим дамам индивидуальности, сделайте их запоминающимися — по крайней мере тех, кто красотки и более. И все это вдвойне относится к тем женщинам, к которым персонажи проявят более продолжительный интерес — отнеситесь к ним и вы с той любовью и тем вниманием, каких они заслуживают.

На самом деле, можно поступить и наоборот — начать с женщин, а врагами просто заполнить промежутки между ними, но тут уж смотрите, что больше соответствует данному вам наброску. У женщин, вообще-то, тоже могут быть свои мотивы, притягивающие их к персонажам; то, что они не дерутся, не значит, что у них нет средств получить то, чего они хотят.

Когда все это сделано, вы можете считать себя готовым к приключению. В процессе игры действие должны двигать в основном вы, а не игроки, ваша же работа — понемногу увеличивать давление на них. И вы должны быть готовы отступить от изначального плана в любой момент. Любой факт, пока о нем не сказано игрокам, может быть изменен; если для приключения так будет лучше, просто сделайте это.

УСЛОЖНЕННЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если вам не хватает «обычной» кампании по **ВАРВАРАМ!**, мы можем предложить вам несколько идей для необычной. Но эти правила следует применять только в том случае, если на это согласна вся группа.

Исключительные Связи

Обычно Связи игроков не включают богинь или эпичных противников. НО! Если группа согласна, можно и сделать исключение. Возможно, игроку захочется обозначить богиню как объект своего глубочайшего желания, свою возлюбленную, женщину всей его жизни. Пусть так и запишет. Но, разумеется, прочие персонажи также примутся ее обхаживать, раз уж она тут.

Или, допустим, по-настоящему эпичный воин взял да и вырезал весь клан персонажей, так что они как последние выжившие принесли железный обет борьбы и мести. Если уж настолько выдающаяся фигура у вас объявлена в НПС, позаботьтесь, чтобы он (или она) играли во всей кампании ключевую роль.

Грандиозные события

Ближе к кону кампании игроки вполне могут принять участие в Великой Драконьей Охоте, и это, мы полагаем, совершенно нормально. Но вы можете дать им и что-то пожирнее, если хотите: нет причин запрещать вам принести в мир варваров величайшие потрясения и полный хаос. Например, что, если шуарцы и кориане вместе вторгнутся в Дикие Земли в силах тяжких, сотнями тысяч солдат? Или, напротив, сами варвары снимутся с мест и отправятся в Великий Исход — завоевывать себе новые охотничьи угодья там, где потеплее? И сделать это их заставили, к примеру, землетрясения и извержения вулканов в Диких Землях?

Такого рода исторические события могут послужить для ваших приключений простой декорацией, но ваши персонажи могут играть в них и ключевую роль. В этом последнем случае начинать кампанию надо, уже будучи могучими воинами с параметрами значительно выше, чем у обычных героев на старте.

Правил для массовых побоищ в **ВАРВАРАХ!** нет. Организуйте все, сверяясь только с логикой и чувством трагического. Если персонажи активно участвуют

в событиях, должны быть сцены, где именно они решают исход битвы; но если они ключевыми фигурами не являются, им все равно надо дать шанс проявить героизм и снискать славу.

Героическая смерть

Не исключено, что один (или больше) из игроков захочет дать своему герою-варвару шанс на поистине героическую гибель в конце кампании, такую, чтобы вошла в легенды варваров. Это, конечно, потребует от вас некоторого предварительного планирования, чтобы составить сцену, в которой смерть персонажа будет неизбежной — и которая при этом поставит вопрос, была ли его смерть напрасной или ею он достиг чего-то великого.

Теоретически возможно, конечно, что такая ситуация может возникнуть в игре и сама по себе. Но если игрок хочет именно что героической смерти — ваш долг немного помочь удаче. И еще — удостоверьтесь, что персонаж, стремящийся умереть, не оставит после себя неразрешенных проблем.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

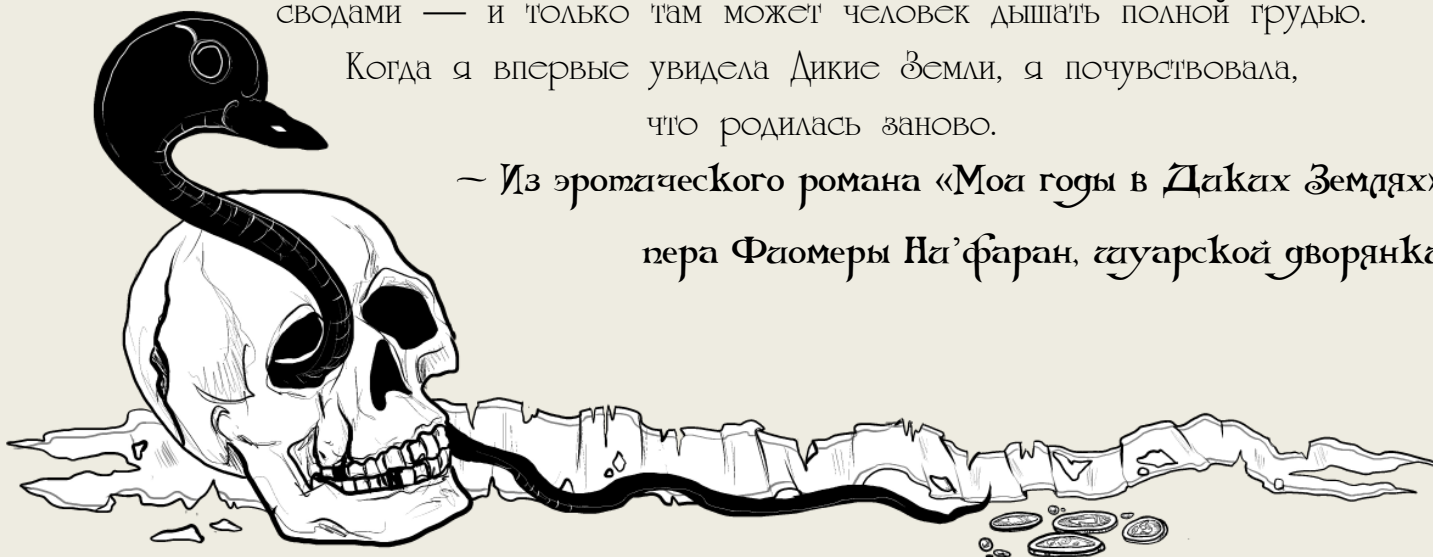
ДИКИЕ ЗЕМЛИ

Они суровы, они полны опасностей и лишений, но красота Диких Земель захватывает дух. Даже сейчас на сердце у меня тяжело от тоски, когда я вспоминаю заснеженные пики, крутые скалистые склоны, быстрые реки, глубокие ущелья, широкие прерии и чистые, как слеза, озера. Там орлы и драконы парят в небесах, там гордые олени пасутся под сенью древних древ, там волчий вой звенит в ночи, будто хор под храмовыми сводами — и только там может человек дышать полной грудью.

Когда я впервые увидела Дикие Земли, я почувствовала,
что родилась заново.

— Из эротического романа «Мои годы в Диках Землях»

перу Фамеры На'фаран, туарской дворянки



ВРАЖДЕБНАЯ СРЕДА

Этот раздел содержит больше информации о варварском мире и населяющих его народах, и мы надеемся, что он послужит вам в помощь и вдохновение. Но вы подумайте вот о чем: **ВАРВАРЫ!** — они про вас, про вашу историю, а не про нашу, в которой мы благосклонно позволяем вам немного поучаствовать. Вы строите мир вокруг ваших персонажей и вашей кампании, поэтому если наша версия Диких Земель вам не понравится — выбросьте ее и замените своей собственной!

Изрезанные земли, жестокая погода

Итак, Дикие Земли — недружелюбная среда. Они состоят из острых скал, обдуваемых всеми ветрами горных вершин и темных лесов, полных высящихся сосен и непролазных колючих кустов. Кое-где среди скал можно найти золотую жилу, кое-где, что реже и гораздо важнее, железную руду. Иногда встречается случайный активный вулкан.

Лето здесь жаркое и сухое, зима же морозна и снежна, весна и осень обильны ветрами и грозами. Это мир всех возможных крайностей.

Клыки и когти

В Диких Землях живет множество опасных зверей. Орлы и пумы охотятся высоко в горах, огромные медведи-гризли, тигры и волки заполонили ущелья и густые леса. Сильнейший же из зверей — все-таки дракон.

В **ВАРВАРАХ!** драконы — это не привычная вам исключительно разумная и высокомагическая раса, нет, они — злобные хищные звери. Они дорастают почти до десяти метров в длину, а размах их крыльев еще больше. Их переливчатая чешуя весьма прочна, а когти — длинны и остры. А, и огнем они тоже дышат, еще бы!

Драконы живут на отдаленных вершинах, часто на вулканах, охотятся в основном на оленей, лосей и лошадей, с воздуха. Но каждые четыре года они слетаются в Долину Драконов, полную серных паров, гейзеров и горячих источников, где и спариваются.

Многие варвары держат больших лохматых собак, с ними играют дети, и на охоту они сопровождают хозяина. Эти собаки отлично чувствуют и еще лучше кусаются, они отменные сторожа и хорошие охотники, верные и умные. Некоторые варвары, кроме того, дрессируют больших хищных птиц, тоже для охоты. Крепкие горные лошади в Диких Землях тоже есть, но держат их в основном Вульфир.

Кожа и железо

В том, что касается технологии, варвары не слишком-то продвинуты. Они отлично освоили дубильное и кузнечное дело, как самые важные для них ремесла; ювелирные же украшения, которые делают местные женщины, не особенно изящны, зато блестят.

Хорошее оружие делать крайне трудно, и немногие владеют таким мастерством. Кузнечное дело — единственное ремесло, которому учатся мужчины, и большинство оружия переходит по наследству или приносится как трофеи. Варварские мечи и топоры великолепны, но редки, и многие воины вынуждены ограничивать себя простыми копьями и топориками. Но не недооценивайте варварских луков. Не надо. Щиты обычно делаются из дерева, иногда укрепляются железом. Брони не существует, а если бы и была, ни один настоящий мужчина не стал бы в ней прятаться. Настоящему варвару броня не нужна!

ДЕТИ ВЕЛИКОЙ ТИГРИЦЫ

Варвары почитают Великую Тигрицу, однажды выносившую предков всех варварских племен, а сегодня служащую в основном защитницей женщин. Легенда о рождении племен и предательстве Великого Тигра рассказывается каждому ребенку в Диких Землях сразу же, как он или она учатся говорить.

Варварские верования

Даже сегодня многие варвары в украшениях ли, в татуировках ли носят знаки животного-первопредка своего племени и жертвуют ему же кровь своих врагов и часть добычи. Поклоняются они и другим силам природы; многие

варвары молятся природным явлениям вроде бури и грома, а некоторые кланы имеют своего духа-хранителя — определенное животное, или реку, или гору.

Женщины всех племен молятся Великой Тигрице, ища защиты и плодородия для себя и силы для своих мужей. Мужчины Тигрице напрямую не молятся, но чрезвычайно ее уважают. Ее таинственные служительницы — единственные женщины, не вступающие в брак; но безбрачие совершенно не означает воздержания! Поэтому же, кстати, ни один охотник не тронет тигрицу — а вот самцов-тигров они преследуют безжалостно, украшая их шкурами храмы Великой Тигрицы по всем Диким Землям.

Варвары верят в жизнь после смерти — каждый, кто умер, предстает перед Великой Тигрицей на ее суд. Если мужчина был храбр и много кого перебил или если женщина была послушна и родила много детей, их пропустят к Вечному Источнику, месту, наполненному вечными же похотью и обжорством, где мирятся враги, и жизнь после смерти станет для них вечной оргией.

Те, кому пройти к Источнику не позволено, будут утащены Великой Тигрицей в бездну, где в холоде и мраке их вновь и вновь будут заживо пожирать черви и насекомые.

Законы Великой Тигрицы

Правила жизни у варваров в целом одни на все кланы — они основаны на своде законов, переданном лично Великой Тигрицей и охраняемом жрицами. У каждого клана должен быть вождь, который ведет воинов в бой. Обычно вождя выбирают из всех, способных держать оружие, но иногда определяют в схватке один на один. Слово вождя — последнее в большинстве споров, но особо важные дела вроде изгнания, смертной казни и прочего в таком духе разрешаются всеми варварами вместе.

Само собой разумеется, что мужчины решают, а женщины подчиняются. Но есть одно важное исключение: мужчина ни в коем случае не имеет права взять женщину силой. Этот закон неприкосновенен со времен предательства Великого Тигра, и всякий мужчина, нарушивший этот святейший из законов, будет немедленно изгнан, все его браки — отменены, а семья обиженной женщины обязательно захочет ему отомстить.

Кстати, о браках — мужчина имеет право жениться столько раз, сколько ему того хочется, и брак с двоюродной или сводной сестрой тут не воспрещен.

Брачная церемония совершается жрицей и, опять же, не может быть совершена с женщиной, того не желающей. Да, если вы принесли женщину из набега — можете держать ее как рабыню сколько угодно, но если вы захотите сблизиться с ней окончательно или даже сделать ее своей женой — вам придется прибегнуть ко всему своему соблазнительскому мастерству. И обращаться с ней вам придется как минимум пристойно, иначе на вас падет гнев Великой Тигрицы. Брак оканчивается либо со смертью мужчины, либо когда он с одобрения жриц изгоняет женщину из своего дома. В обоих случаях она теперь вольна выйти замуж снова.

Если кто-то соблазнит чужую женщину, наказания он может не бояться — но стоит быть готовым к ярости рогоносца. Иногда, впрочем, удастся договориться и предоставить обиженному мужчине право на ночь с одной из жен соблазнителя. При этом, естественно, такая компенсация гарантирует только допуск к женщине, добиваться ее расположения мужчина должен сам.

Споры часто разрешаются поединком. Любой воин может вызвать любого другого, если способен привести на то убедительную причину; убедительна ли она — решает вождь. Если вызванный воин отказывается драться, он не обязан, но становится предметом всеобщего презрения. Он более не может сам бросать вызов, не может жениться на новой женщине, не участвует в голосовании и обязан подчиняться приказам любого другого воина до тех пор, пока честь его не будет восстановлена. Это, опять же, решает вождь.

В исключительных случаях вместо вызванного — если он болен, стар или калека (все это, как вы понимаете, случается с варварами нечасто) — может драться сын или брат.

За тяжкое преступление, вроде убийства или изнасилования, следует изгнание. Воин должен оставить клан, и если он вернется — его немедленно казнят. Крайне редко наказанием может быть смерть, но в таких случаях обычно применяется смерть через поединок.

Варварские традиции

Часто варвары строят бани, где парятся в неизъяснимом жару, а потом кидаются в ледяные горные реки. Некоторые, впрочем, знают скрытые горячие источники, где временами любят расслабиться. Ароматические массажные масла (мускус и все такое) крайне популярны — особенно когда применяются как прелюдия к ласкам.

Храмы окутаны благовонной дымкой некоторых очень специальных трав, а жрицы поют ясные, чистые и приятные гимны Великой Тигрице ежедневно, сопровождая себя на деревянных флейтах.

За стенами храмов самый популярный инструмент — барабан, а варварские песни в основном состоят из глухих утробных распевок, которыми мужчины приводят себя в боевое настроение. Некоторые варвары даже наносят себе перед битвой легкие раны, чтобы заблаговременно впасть в ярость.

По традиции, после охоты следует сырым сожрать сердце, печень и яйца (если есть) убитого животного. Отдельные особо дикие воины якобы делают то же самое и со своими оппонентами из людей, но такое не одобряется, так как оскорбляет мертвых. Ну, если мы не говорим об иностранцах.

Повод выпить

Каждое новолуние празднуется **Праздник Плодородия** в честь Великой Тигрицы. Женщины и мужчины надевают маски и раскрашивают себе все тело, чтобы остаться неузнанными — и голыми пляшут у костров, поют первобытные песни, пьют всяческий алкоголь и весело сношаются до утра. Частенько хитрые варвары пользуются этим, чтобы проскользнуть в лагерь враждебного клана и трахнуть кого-то из жен своего заклятого врага — потому что в такую ночь за оружие не берутся, разве что из самозащиты.

Когда у драконов начинается брачный период и страшные эти звери собираются в Долину Драконов со всех Диких Земель и не только, представители от всех кланов также откочевывают туда со своими шатрами и женами — чтобы подготовиться к Великой Драконьей Охоте. Они становятся лагерем у входа в долину и целую неделю состязаются в силе, выносливости, быстроте и смекалке — и в боевом мастерстве тоже. За соискателями наблюдают таинственные жрицы Храма Дракона, посвященного Великой Тигрице храма неподалеку. Лучшие воины каждого клана удостоятся чести поучаствовать в Великой Драконьей Охоте.

Разумеется, это крайне опасно. Никогда не было такого, чтоб с охоты живыми возвращались все. Но нет большего триумфа, чем сразить дракона и принести его домой как трофей. Часто именно с Охоты начинается легендарная дружба или неутолимая вражда. Но только самые бесчестные и самые тупые варвары отважатся ударить компаньона в спину во время этой опаснейшей из охот.

ИСТОРИЯ НАСИЛИЯ

О своей истории варвары хранят только изустные рассказы, и особых деталей в них нет. Случалось в прошлом множество войн — между кланами, между целыми племенами и между варварами и иноземными захватчиками, пришедшими в Дикие Земли за золотом и драгоценными камнями. Героические подвиги и великие битвы прошлого — предмет многих легенд и песен.

Точно можно сказать только одно — никогда одно племя не собирало под своей рукой остальные племена. Вместо этого переселения и браки меж племенами все более и более перемешивали их. В конце концов, важнейшая часть войны — добыча, а из всей добычи для нас важнейшей является женщина.

Никогда ни одна внешняя сила не могла надолго закрепиться на Диких Землях. Кое-где до сих пор можно увидеть закопченные руины торопливо возведенных фортов, не защитивших тех, кто так рассчитывал в них укрыться. Тысячи костей лежат на дне Туманной Лощины, и даже сегодня там еще можно найти иностранное оружие и доспехи, пролежавшие тут века.

Именно здесь Катрок, великий военный вождь Беррва, вырезал десятитысячную шуарскую армию всего лишь с пятьюстами воинами-варварами.

ОБЩЕСТВО МУЖИКОВ

Семья держится вместе

Варвары живут в больших семьях, состоящих из воина, его жен и его детей. Обычно одна семья занимает один шатер; если кому-то нужно побыть одному, приходится искать тихое местечко снаружи. Многие воины, впрочем, владеют еще и вторым, малым шатром, куда водят новых женщин, чтобы соблазнять их спокойно.

В некоторых семьях есть и другие члены. Если у варвара умирает отец, он обычно забирает к себе мать и своих полных братьев и сестер, если они уже не вошли в другую семью. Некоторые варвары еще и кормят больных или покалеченных братьев или друзей, которые не в состоянии сейчас о себе позаботиться.

Мой шатер, мой клан, мое племя

Внутри семьи слово ее главы — закон. Как он сказал, так все и делают, и в основном этому правилу подчиняются все. В некоторых семьях жены ревнуют друг друга и строят друг против друга запутанные интриги, в других же жены нежно дружат между собой и даже, если воин где-то в отлучке, удовлетворяют друг друга. В большинстве семей женщины и спят друг с другом, и строят друг против друга интриги — такие-то они, эти женщины!

Клан — это группа из 50-100 воинов с их семьями, которые вместе обороняют охотничьи угодья, ходят в набеги и вообще помогают друг другу. Обычно кланы состоят из воинов одного племени, но иногда принимают и воинов из других племен, по какой-то причине оставивших родной клан. Разумеется, в любом клане есть потенциал для конфликта — воины могут завидовать чужому положению, репутации или влиянию, а могут просто друг друга не переносить. Кто-то унизил другого — и он теперь мстит. Кто-то желал женщины другого, а она его отвергла. Кто-то хочет сбросить вождя и занять его место, и так далее.

Потомки легендарных Великого Ворона, Великого Медведя, Великого Орла и Великого Волка слагают четыре варварских племен. Веками воруя друг у друга женщин, они сильно перемешались, и теперь уже не так просто говорить о типичном облике в каком-то племени, но только о некоторых узнаваемых чертах. Игрок, делая персонажа, может свободно соединять черты самых разных племен. Некоторые кланы, впрочем, особенно следят за «чистотой» и очень ею гордятся. Они тщательно следят, чтобы их воины крали только тех женщин, которые внешне похожи на их собственное племя, и всячески сохраняют собственный говор.

Великий Военный Совет

В пору великой опасности любой вождь может созвать Великий Военный Совет. Тогда воины всех кланов некоего региона, а то и все воины-варвары Диких Земель, сходятся в особое место Совета, становятся вокруг, и каждый вождь может взять слово. В конце концов голосование рычанием и ударами оружия по щитам определит, пойдут ли варвары на войну.

Если они решат пойти, варвары избирают военного вождя. Если за одного кандидата не проголосовали достаточно ясно, дело решит поединок — если, конечно, один из кандидатов не отступится добровольно. Такой отказ считается вполне честным, очень благородным и никакого стыда вызывать не должен.



Увер



Кория



Волчье Плесогорье

Пхигра



р. Делас



Шуар

р. Бурас



Парсия



Нюклам



ЭКЗОТИЧЕСКИЕ КРАСАВИЦЫ И БЕЗВРЕДНЫЕ СЛАБАКИ

Варвары встречают иностранцев в двух случаях: либо те снаряжают экспедицию в Дикие Земли, либо варвары сами собирают небольшую «экспедицию» пограбить за рубежом.

Разумеется, все инородцы — сопляки рядом с варварами, и херы у них до обидного короткие. А вот иностранные дамы вызывают у варваров самые теплые чувства! Полукровки, конечно, обычно пониже «чистокровного» варвара ростом, но в силе и ловкости ровно ничем не хуже — к тому же они обычно те еще красавчики!

Страны за пределами Диких Земель

Сразу несколько королевств напрасно пытались покорить варваров, покушаясь на богатые золотые земли и россыпи драгоценных камней. В наше время, впрочем, иностранцы по большей части ограничиваются обороной своих границ, и не более.

Коря: Замки и Песни

Западную границу Диких Земель обозначает великая Бурая река. За ней лежит страна **кориан**, зеленая и дождливая. Ну, представьте себе раннесредневековое общество с заметными кельтскими мотивами. Люди здесь живут в замках и больших деревнях вокруг них и по поводу окружающего мира особенно не переживают. Но стоит как-то ущемить их права ими или загнать их в угол, и они превращаются в силу, которую следует учитывать. Любимое оружие корианского бойца — прямой одноручный меч; кольчуга и кольцевой доспех равно популярны.

Корианские воины — самые большие и самые сильные из чужаков, но варварам все же уступают. Женщины же Кории — пышные рыжеволосые или черноволосые красавицы, светлокожие — может, иногда с веснушками. Они веселы и несклонны к унынию, но впечатлить, а тем более поиметь их непросто.

Нюкдам и Шуар: Изобилие и Разврат

К югу от Диких Земель лежит **Нюкдам**, провинция великой Шуарской Империи. Нюкдам — земля старых традиций, обширных виноградников и мраморных дворцов, но ее столица, гордый когда-то город **Дельмахад**, утратил всю свою славу, когда Пьоддар, вождь Вульфир, взял и разграбил его. Вскоре после этого Нюкдам был захвачен Шуаром.

Шуар, с его большой и хорошо организованной армией, сейчас занимает еще несколько провинций в округе, в том числе в землях Кории. После того, как два вторжения в Дикие Земли провалились, для обороны от варваров Шуар выстроил несколько могучих пограничных крепостей и длинные стены между ними. Попробуйте представить себе Шуар как Римскую Империю времен Августа, а Нюкдам — как ее провинцию с намного более древней историей, вроде Греции или Иудеи.

Шуарские наемники сражаются копьями и короткими мечами, а защиту доверяют ростовым щитам и кожаной броне; они дисциплинированы, но обычно не очень сильны. Женщины Нюклама красивы, стройны и миниатюрны, кожа их имеет кофейный оттенок, а волосы черны и шелковисты. Они упрямы и самоуверенны — ведь в своем обществе они часто играют не последнюю роль. Дамы из Шуара также стройны, но куда светлее кожей и волосами. Шуар упадочен и порочен, так что шуарские женщины совершенно утратили всякий стыд и крайне изощрены в трюках соблазнения. И это мы еще не говорим об их нижнем белье из дорогих шелков и великолепных жемчужных ожерельях.

Тарсия: Пески Пустынь и Погонщики Слонов

На востоке лежит Тарсия, высокомерное королевство пустыни, также однажды пытавшееся завоевать Дикие Земли. Как всегда, неудачно. Тарсийцы — смуглые воины с курчавыми черными волосами. Их оборона зиждется не на крепостях, но на широкой полосе смертельной пустыни, где все колодцы либо засыпаны, либо отравлены. Ну а за ней лежит само легендарное Тарсийское Королевство, со сказочными дворцами, погонщиками верблюдов и боевыми слонами.

Тарсийские воины дерутся копьями и ятаганами. Женщины у них стройны и красивы, их темная кожа чуть блестит, губы их полны, черты лица тонки, а гривы черных волос мелко выются — вот только тарсийцы прячут их во

дворцах, под паранджами и вуалями. Большинство тарсиек сдержанны и застенчивы, но есть и великие королевы, чьи власть и богатство превосходит только их гордость.

Ивер: *Ледяные Цветы и Ветра Прерий*

И наконец, на севере лежат голые, промороженные земли **Ивера**. Иверцы легче и ниже ростом, чем даже нюкламцы или шуарцы; кожа у них очень бледная, а глаза — большие и бледно-голубые. Они кочуют на лошадях, разъезжая по степям в компании своих козых и овечьих стад, которые, если не считать охоты, и обеспечивают их существование. Самое страшное их оружие — конные лучники.

Время от времени охотничьи команды особо бесстрашных иверийцев входят в дикие земли в поисках добычи, рискуя нарушить границы варварских клановых земель. А вот варварам у иверийцев брать особенно нечего, кроме ярких шерстяных одеял, искусно вырезанных фигурок местных богов, янтаря и самых красивых на весь большой мир женщин.

Иверийские женщины изящны, нежны, будто цветы, и невероятно красивы, глаза их велики и выразительны, а волосы — светлы почти до прозрачности. Они выглядят почти неземными. Но их хрупкость обманлива — они жестче, чем в это можно поверить. Больше всех других женщин они ценят свою свободу, и вряд ли вообще варвар когда-либо соблазнял такую.

Иверийцы — отличные лучники, но в ближнем бою варварам не соперники, хотя, как и их женщины, они жестче, чем кажутся. Бьются они длинными ножами и копьями, часто вместе с костяными щитами и броней из вареной кожи.

Отношения с варварами

Корианцы варваров уважают, как сильнейших из воинов, и иногда даже торгуют с ними. С другой стороны, они опасаются варваров и по свою сторону Бурой реки их не потерпят.

Шуарцы одно время искренне надеялись использовать прекрасных и пленительных варварских женщин как рабынь, а их мужчин — как гладиаторов. Сработало как-то не очень. Те немногие, кого они смогли взять в плен, либо

сбежали, либо умерли, пытаясь сделать это. В наши дни любой пойманный шуарцами варвар будет немедленно публично казнен. Тарсия ведет ровно такую же политику.

Иверийцы, со своей стороны, просто пытаются, что бы ни случилось, не переходить варварам дорогу.

ОККУЛЬТНОЕ И МАГИЧЕСКОЕ

Ходят слухи, что варварские жрицы имеют в своем распоряжении волшебные зелья, мази и заклинания; якобы все это может ускорить исцеление или, скажем, спутать чувства мужчины. Говорят, что во время своих ритуалов они говорят со зверями, духами гор, лесов и рек — и те доброжелательно к ним расположены. Примерно те же силы приписываются корианским друидам и иверийским шаманам.

Темными зимними ночами варвары рассказывают истории о запретных культах дальних земель, о демонопоклонниках и злобных древних богах, о черных чародеях, что могут зачаровать человека и заставить его видеть то, чего не существует. Шепотом передают и слухи о чернокнижниках, которые могут проклясть вашу руку или призвать иномирных монстров и бросить их в бой с тобой.

Насколько правдивы все эти байки — неизвестно.

МУДРЫЙ СОВЕТ: Правдивы ли эти истории о магах и чародеях (а если правдивы — то насколько?) или все это не более чем суеверия — это вопрос, который каждый Мастер должен решать для себя и своей версии Диких Земель сам. Мы советуем опросить вашу группу на этот счет, все-таки магия — дело вкуса. Да, она отлично сочетается с нашими литературными источниками, но **ВАРВАРЫ!** и без нее замечательно работают.

Встраивая желаемый вариант магии в игру, старайтесь ввести его в существующие правила как можно более полно. Скажем, демон может быть обычным врагом с парой необычных Трюков. Чернокнижник может иметь параметр «Темная сила» и кидать его вместо Мужественности, когда он использует магию; с другой стороны, он может просто кидать заклинания тоже от Мужественности, нам это кажется вполне естественным. Гипноз и иллюзии

могут работать игротехнически так же, как соблазнение, может, даже с особенными Трюками для обеих сторон. С другой стороны, приворотное зелье или заклинание очарования могут стать просто дополнительными Трюками для ухаживания.

Мы сердечно приглашаем вас в раздел **BARBAREN!** на pro-indie.com поделиться своими идеями по магии Диких Земель. Кто знает, возможно, когда-нибудь мы выложим сборник лучших правил по магии на бесплатную загрузку.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ АМАЗОНКИ

Амазонки — пятое варварское племя, **Тхигра**, потомки ненавистного предка, Великого Тигра. В этом племени весь мир перевернут с ног на голову, потому что все решают женщины. Родившиеся мальчики выбрасываются и лишь крайне редко подбираются иными племенами. Девочек оставляют, чтобы воспитать из них устрашающих женщин-воинов.

Амазонки живут в самых глухих уголках Диких Земель и с железной стойкостью обороняют свою территорию от каждого, кто все-таки туда забредет. Лишь отдельные, особенно храбрые воины остаются в живых, чтобы семенем своим вложиться в выживание племени амазонок. После их обычно убивают — разве только они как-то сумеют сбежать или настолько очаруют амазонку, что та отпустит пленника.

Но тот, кто побывал у Тхигра, трахнул амазонку, а потом еще и смог вернуться и рассказать об этом — тот намного больший герой, чем всякий, кто всего лишь передумал сотню шуарских наемников голыми руками.

Тхигра носят растрепанные гривы светло-рыжих волос, глаза у них изумрудно-зеленые. Они ростом с мужчину-варвара и чрезвычайно мускулисты.

ЗЛАТОВОДНОЕ

Пример приключения

«Златоводное» — это приключение, которое я написал для второй тестовой игры в **ВАРВАРОВ!**, потому что времени было мало, и я хотел упростить создание клана. Пользуйтесь всем этим как хотите, просто как источником вдохновения или, как я, в случае недостатка времени. Тут лежат также несколько концептов персонажей — оттуда можно брать идеи и для персонажей игроков, и для НПС. Игрокам, впрочем, лучше начать игру с какой-то более ранней точки и заработать немного опыта, прежде чем идти в этот сценарий.

Сомовщики

Златоводное — старое, как окрестные горы, и глубокое, в милю, озеро. Наследие и удел нашего клана. На его дне, глубоко под горами, живет Великий Сом, отец всех сомов; он почти шести метров в длину, чешуя его непробиваема, а мудрость — бесконечна. Обычно он с людьми не говорит, но, когда наш клан вышел к озеру в те дальние дни, с нами шел Рогар Сребролис. Тот самый, известный и восхваляемый за свою мудрость по всем Диким Землям. Он увидел уже двести весен, и волосы его были белы, будто снег.

Много дней просидел он на березу Златоводного озера, разговаривая с Великим Сомом, и тот доверил Рогару и озеру, и всю долину. Веками мы ловили в Златоводном лососей, охотились на оленей в лесах вокруг озера и носили украшения из золота, намытого в песке его берегов. Рогар Сребролис лично высадил яблони, из плодов которых гнали мы самый забористый сидр в Диких Землях.

И вот тут-то пришли Драконотрахи. Сами себя они называли Драконоборцами, а были всего лишь бандой никому не известных помятых элгиров, объявивших себя потомками Февро Драконоборца. Ха! Этого-то добра у нас достаточно. Говори они правду — было бы в них побольше чести. Они устроились на дальнем краю озера, и мы радушно приняли их, украсив свои шатры их светловолосыми красотками.

Но ложью и обманом они заманили наших храбрых воинов в ловушку, многих убили, украли их женщин, а прочие бежали во стыду и отчаянии. После настала пора ссор о том, кому быть новым вождем — и мы ослабли еще больше, так что отбить наш старый дом сразу не смогли. Униженные и оскорбленные, бежали мы в горы, поклявшись в один прекрасный день вернуться назад. То было 40 лет назад, но мы, старики, хорошо помним те дни! Теперь у нас по крайней мере есть настоящий вождь, и близится час нашего торжества!

Златодраконы

Вообще, раньше мы назывались Драконоборцами, а основатель наш, Тарек Громовой Раскат, был сыном самого Февро Драконоборца, вот как! Матерью его была жрица в Храме Дракона, чистейшей крови Элгир. Мы — клан древний и благородный, и не забывайте об этом! Но к Февро восходят родословные многих кланов, и если они все будут звать себя Драконоборцами, то как отличать будем?

И вот, когда мы осели у Златоводного озера, мы стали называть себя Златоводными Драконоборцами, ну и со временем оно и сократилось до Златодраконов. Золото нас вполне устраивает — здесь, у Златоводного, достаточно просто посидеть немного, помыть песок, чтобы его найти. Тарек Громовой Раскат так и предсказывал — мол, его потомки будут жить в золотые времена. И ради Великого Грома, вот оно и оно!

Когда мы пришли к Златоводному, тут какие-то слабаки уже жили. Рыборылые, как они себя называли. Какие-то вонючие Раввен, у которых мужчины доживают до старости, тьфу ты, и которые молятся не Орлу и Грому, как, например, мы, а какой-то беззубой рыбине. Но мы все-таки пришли с миром, заняли другой берег; они тоже изображали дружбу, а потом взяли да и атаковали нас превосходящим числом. Кровавая была битва, много подвигов мы тогда совершили — и завоевали славную победу! Рыборылые удрали в горы, как вшивые шавки, мы забрали самых красивых их женщин, а остальных погнали за ними.

Это было давно, у нас никто столько не живет, чтобы такое помнить, но с тех пор Златоводное озеро наше. Каждая их смешная попытка его у нас отбить напарывалась на холодную сталь. И то, что помер наш старый вождь, дела не меняет — кровь Февро Драконоборца бежит в жилах его наследника, которому предречены уже великие дела!

Роза Пустыни

Она — больше, чем королева; она — богиня. Ее красоту никак не описать, а сделать с мужчиной она может такое, что тот потеряет всякий рассудок. Ее кожа — будто кофе с молоком, ее волосы — будто ночное небо. Она одета в шелка, тонкие, будто паутинка, и богато убрана золотом и камнями. Один ее запах способен повергнуть мужчину в телячий восторг. Воистину, она — великолепнейшая из всех цветов пустыни!

Сильнейшие из бойцов пустынного царства почитают ее и стремятся получить ее одобрение — и один из них, Зайгар Буря Мечей, утверждает, что некогда в одиночку перебил дюжину варваров. Ее армия погонщиков верблюдов, ее боевые слоны идут от победы к победе; они даже смогли остановить несколько набегов из Диких Земель. И теперь Роза Пустыни обрела новую цель: она хочет Златоводное! Озеро достаточно близко к границе тарсийской пустынной империи, и в Тарсии уже поговаривают, что богатства озера неистощимы. Все уверены — владелец озера соберет горы золота.

Вечная слава

...Ожидает того, кто сорвет Розу Пустыни и отбросит ее армию назад в их пески. И то, и другое — чертовски трудные задачи, даже и для варвара. Достаточно ли вы сильны?

Два молодых вождя. Старая клятва мщения. Новая смертельная угроза. И женщина, ради которой любой мужчина сделает все, что угодно. Тени судьбы удлинняются над золотым озером.

Персонажи Сомовщиков:

Новый вождь

Бой был суровым, а цель еще так далека. В набегах на Тарсию, родину вашей матери, вы снискали славу и верность. Вы знаете о мире за границей Диких Земель больше, чем большинство варваров узнают за всю жизнь. Вы огласили истины, говорить о которых так многие боялись. Вы странник, одинокий волк. Из ваших воинов очень немногим вы по душе, но все они идут за

вами потому, что вы — единственный, кто может привести их к победе, и они это знают. А победа нужна — победа над презренными Драконотрахами и их невыносимым вождишкой. Вы не раз встречались с ним — но не было возможности окончить вашу вражду раз и навсегда, одним ударом. Лишь тогда, когда он умрет, лишь тогда, когда Драконотрахи будут изгнаны — лишь тогда вы обретете покой.

Верный последователь

Когда-то вы вместе шли сквозь раскаленные пески и спина к спине встречали тарсийцев клинками. Теперь же ваш побратим — вождь Сомовщиков. Вы оба знаете, что безусловно доверять здесь можно только друг другу, и вы — человек, который прикрывает спину вождя. Но сейчас тарсийцы идут к Златоводной, а с ними к вам марширует ваше прошлое. Легкая хромота — единственное, что напоминает о ране, нанесенной Зайгаром Бурей Мечей; однажды он победил вас, но ваша месть вскоре свершится. А когда он умрет — вы срежете Розу Пустыни. Лишь однажды довелось вам увидеть ее — вы тогда вдвоем с побратимом специально для этого пробрались в великий город Ашмехар. Ваша попытка выкрасть ее позорно провалилась, но вам уже не забыть ее лица. И скоро, скоро ваш час придет.

Соперник

Да как они вообще могли выбрать этого побитого полукровка? Вы — сын прежнего вождя, это была ваша, ваша очередь! Ну да, ваш отец к старости несколько потерял хватку, и самое время было его сместить. Ну так преемником должны были быть вы. Только из-за мольбы сестренки этого выскочки вы не вызвали его прямо на месте — а вы ведь победили бы его, это точно! Но ничего, вот только поимеете его младшую сестричку, так сразу этим и займетесь. В конце концов, у вашего отца было довольно друзей, они вас поддержат. Точно-точно. Это же только потому, что, пока вы заботились об отце, чертов полукровка мотался в набег, у него есть эта его слава. Как будто это делает его хорошим вождем. Вы-то видите, откуда ветер дует. Старую вражду необходимо забыть! Сомовщики и Златодраконы должны вместе отбросить тарсийцев, и в бою объединиться — чтобы потом мирно поделить озеро.

Персонажи Златодрaконов:

Новый вoждь

Ветер шепнул ваше имя судьбе. Когда вы родились на свет, дрожала земля, предрекая вам вечную славу. Кровь величайшего из героев, Февро Драконоборца, течет в ваших венах, раскаляя сердца. Ваш отец, бывший вoждь, нашел славную смерть на Великой Драконьей Охоте, и теперь ваш черед прославить свой древний род. Очень долго вы думали, что ваше предназначение — закончить раз и навсегда всю эту историю с Рыбомордыми ничтожествами. Вы и этот их новый вoждь враждовали с тех пор, как вы смогли держать копьё. Но нет, вас ждут вещи куда более важные и великие. Как только тарсийцы двинулись в поход, вам все стало ясно. Сперва вы их всех изничтожите; потом вы заберете их королеву, красивейшую женщину в земле пустынь, и сделаете ее своей женой. Вот тогда ваше имя войдет в песни на сотни лет вперед! Такова ваша судьба.

Верный последователь

Вы и вoждь дружили с самого детства. Многие не доверяли вам, ведь ваша мать была украдена когда-то у Сомовщиков, но ваш вoждь всегда знал, что ваша верность не подлежит сомнению. Даже когда вы признались ему, что хотите взять себе женщину из Сомовщиков, да не какую-нибудь, а сестру их нового вoждя, юную, но великолепную. Вы однажды почти что добрались до нее, пробравшись на фестиваль плодородия. Почти что забрались ей между ног, а нет, помешали. Ваша матушка все еще тайно поддерживает контакт с женщинами Сомовщиков, и вы слышали, что девушку хотят очень и очень многие. Но вы ее получите!

Соперник

Февро, понимаешь, Драконоборец... Дерьмо это все! Делами человек измеряется, делами, а не родословной и не глупыми приметами. Ну хорошо, в бою он не теряется — большое дело, вы-то тоже! Важнее, что он дурак и действует прежде, чем думает. Он думает, что можно просто так взять и разбить

тарсийцев, а потом просто прийти к Розе Пустынь и забрать ее в шатер. Так вот, нельзя. Вы это хорошо знаете, у вас от этой чуши брат пропал. Теперь он один из них — очарованный пустынной королевой и служащий одним из ее капитанов. Она и вас хотела опутать своими чарами, когда вы оба были ее пленниками в том оазисе; вы и впрямь никак не можете выбросить ее из головы. Но ей не выставить вас дураком. Вы еще перехватите у нее вожжи и заполучите ее себе. Она станет вашей... Как и Златоводное, как и все земли пустынь!

ОТ ПЕРЕВОДЧИКА

Ну что же, во-первых и в-главных, хочется поблагодарить за весь этот ад Рекса «Konstructor» Рекстона, героического человека, движущего дело немецкоязычных игр в массы. Только благодаря его обзору на Имаджинарии (URL: <http://imaginaria.ru/Wurfeln/barbaren-obrazcovye-germanskie-samcy.html>) я вообще узнал про все это безобразие. Успехов ему, он-то поди нормальные игры переводит. Не то что один молодой я.

Ничуть не меньше хотел бы я поблагодарить Энвера из Нибиру (он же Aenwer Hanebiril) за оперативное предоставление уже англоязычной версии. Без его интереса и меценатского порыва этот перевод не увидел бы свет никогда.

Далее, огромное спасибо людям, помогавшим мне в процессе всего этого — художнице Екатерине Захаровой (жаль, что мы не поработали вместе над Лавкрафтом, но и так вышло неплохо) и корректорке Анастасии Мельниковой (проявившей при работе немалую отвагу).

Спасибо также Александре, моей дорогой супруге, за лежащего на полочке Говарда. Он, так его, способствовал.

И в довершение всего — спасибо Pro Indie и лично господину Карстену Дамму (Carsten Damm), издавшему **ВАРВАРОВ!** на двух языках и ну совершенно не возражавшему, чтобы кто-то выпустил игру и на третьем. Арта не дали, он лицензирован. Но нам и так неплохо.

Также переводчик по-прежнему благодарит тех граждан, которые в ответ на его, переводчика, извращения кидают ему всякое на яндекс-кошелек 410012246630090. Переводчик на эти деньги пьет, а когда пьет — он замышляет. И злоумышляет. А потом переводит.

...Тааак. Что б теперь этакое перевести?

ПРИЛОЖЕНИЯ

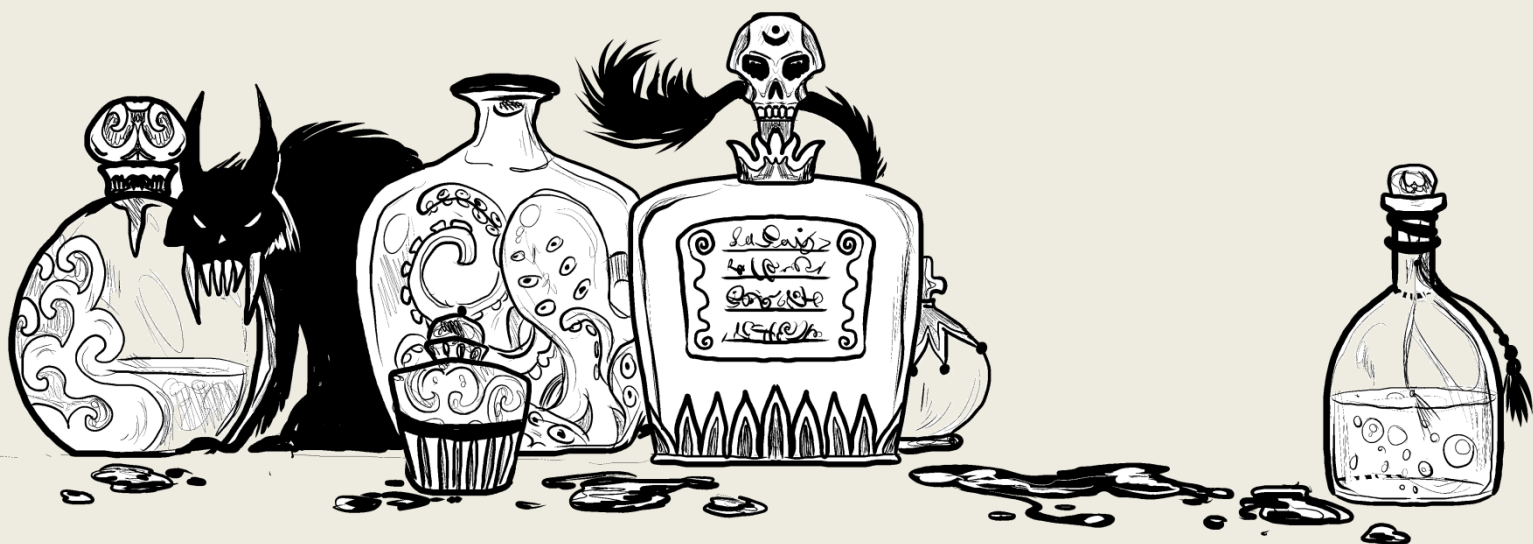
“Мужчина должен защищать свою землю,

убивать своих врагов

и поиметь столько женщин, сколько только можно”.

— Высказывание приписывается

Катроку, легендарному военному вождю



ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Игрок _____
Воин _____ Волосы _____ Глаза _____
Клан _____ Грудь _____ Прочее _____

МУЖЕСТВЕННОСТЬ ☐

Силы _____
Слабости _____
Черты _____
Цель _____

СВЯЗИ

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

БОЙ

Опасный ☐	○○○○○○○ ○○○○○○○ ○○○○○○○ ○○○○○○○	Агрессия ☐	_____
ТРЮКИ	_____		_____

Оружие	Урон	Трюки
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Легкие раны ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ Тяжелые раны ○○○○○○
Шрамы _____

СОБЛАЗНЕНИЕ

Волнующий ☐	Страсть ☐
------------------------------------	----------------------------------

Имя _____
○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○
Имя _____
○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○
Имя _____
○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○
ТРЮКИ _____

ОПЫТ _____

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

- ❖ Мужественность: 3
- ❖ Опасный и Волнующий: распределить 25 очков
- ❖ Страсть и Агрессия: по 1d6 каждого
- ❖ Трюки: выбрать 7
- ❖ Силы: выбрать 3, или 4 и одну Слабость. Две одинаковые Силы = СИЛА!
- ❖ 1-2 черты личности и одна цель
- ❖ Связи: два и меньше игроков — выбрать 3, три и больше — выбрать 2
- ❖ 1 личное оружие

ТРЮКИ	
БОЙ	СОБЛАЗНЕНИЕ
Выстрел от груди	Истинные чувства
Громовой удар	Напряжение
Двойной удар	Очарование
Контратака	Подарок
Метание оружия	Самоирония
Обезоруживание	Смятение
Разрубатель щитов	Старый способ
Рефлекс	Страсть
Спешивание	Суровый Мужик
Стандартная связка	
Твердость скалы	
Финт	

ОПЫТ	
ЦЕНА	РАЗВИТИЕ
3 очка	Добавить Трюк
6 очков	Добавить новую Силу
12 очков	Добавить новую СИЛУ!
6 очков	Откупить Слабость
6 очков	Увеличить очки Опасного на 1
6 очков	Увеличить очки Волнующего на 1

ОРУЖИЕ		
ОРУЖИЕ	УРОН	ЗАМЕТКИ
Топор	+2	1 Громовой Удар за битву.
Топор (двуручный)	+4	1 Громовой Удар и 1 Разрубатель щитов за битву.
Лук	+2	Оружие только для дальнего боя.
Арбалет	+2	Оружие только для дальнего боя. 1 Выстрел от груди за битву.
Дубина	+1	—
Драконье копьё	+6	+1d6 в защите (из-за щита); требует двух человек, но атаку и защиту кидает один из них, второй кидает только поддержку.
Иностранный меч/сабля	+2	1 Финт за битву.
Иностранный меч/сабля (двуручный)	+3	1 Финт за битву.
Нож/Кинжал	+1	—
Булава	+2	—
Кистень	+3	1 Разоружение за битву, -1d6 в защите. Нельзя драться двумя кистенями.
Щит	—	+1d6 в защите.
Копьё	+2	1 Финт за битву. Может быть и метательным, и рукопашным оружием.
Меч	+3	1 Финт за битву. Нельзя драться двумя варварскими мечами.
Меч (двуручный)	+4	1 Финт и 1 Разрубатель щитов за битву.

ПРОВЕРКИ

- ❖ Каждый кубик с 4, 5 и 6 — успех
- ❖ Дополнительный кубик в бою/соблазнении:
 - Хорошее описание/отыгрыш (не больше раза за сцену)
 - Тактическое преимущество (1 за каждое)
 - Поддержку (1 кубик за 1 успех поддерживающего)
 - Связи (по одному за каждую вовлеченную)
- ❖ Дополнительный кубик вне боя/соблазнения:
 - Связи (по одному за каждую вовлеченную)
 - Силы (1 за Силу, 2 за СИЛУ!)
 - Слабости: -1

БОИ

- ❖ У кого инициатива — атакует, другой — защищается.
- ❖ Каждая атака и каждая защита стоят 1 очко Опасного.
- ❖ Связи увеличивают ваши очки Опасного.
- ❖ Если вы попали, кровопролитие считается как урон оружия плюс разница в успехах.
- ❖ Кубики за Агрессию (один к одному) можно получить на любой бросок, но за один раз не больше, чем ваша Мужественность.
- ❖ Использованная Агрессия становится Опытом (один к одному).

АТАКА И ЗАЩИТА

РЕЗУЛЬТАТ

Защищающийся
побеждает на 3 и более

Защищающийся
побеждает на 2

Защищающийся
побеждает на 1
Ничья

Атакующий побеждает на 1

Атакующий побеждает на 2

Атакующий побеждает на
3 и более

ИТОГ

Катастрофа. Атакующий облажался по-крупному. Защищающийся получает инициативу и +2d6 на свою первую атаку.

Промех. Защищающийся красиво уходит от клинка. Защищающийся получает инициативу и +1d6 на свою первую атаку.

Хорошо парировал. Умело отразив выпад врага, защищающийся перехватывает инициативу.

Скременные клинки. Клинки столкнулись, и противники замерли на секунду, собрав всю свою силу. Атакующий может разорвать дистанцию или продолжить атаку с -1d6. Если он отстраняется, защищающийся получает инициативу и атакует с -1d6. Если он также не желает атаковать, бой окончен.

Под давлением. Атакующий заставил своего оппонента поплясать, получая +1d6 на свою следующую атаку.

Удар. Клинок атакующего нашел свою дорожку. Пролилась кровь, и атакующий продолжает.

Сильный удар. Защита атакуемого взломана, и меч вонзается в его тело с размаху. Пролилась кровь, и атакующий немедленно наносит еще удар с +1d6.

ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
Нет успехов	Внезапно! Атакующий не смог воспользоваться преимуществом удара по беззащитному, и сам вынужден уйти в оборону. Защищающийся получает инициативу и может атаковать.
1 успех	Слишком сдержанно. Атакующий держит защищающегося на расстоянии, но ранить его не сумел. Защищающийся получает инициативу, но первую атаку проводит с -1d6.
2 успеха	Удар. Атакующий достал защищающегося прежде, чем тот сам нанес удар. Пролилась кровь, но защищающийся получил инициативу и может атаковать, а бывший атакующий — защищаться.
3 и больше успехов	Сильный удар. Атакующий наносит защищающемуся сокрушительный удар. Проливается кровь, и защищающийся просто не в состоянии контратаковать. Атакующий сохраняет инициативу и немедленно наносит еще удар с +1d6.

АГРЕССИЯ

СОБЫТИЕ	НАГРАДА
Вы наблюдаете, как одна или более женщина раздевается или занимается сексом	2 Агрессии
Любовь всей вашей жизни или женщина, взявшая дело в свои руки, имеет вас после оказанной вами услуги	3 Агрессии
Вы пытаетесь соблазнить женщину	4 Агрессии
(+награда за каждый пункт из списка ниже)	
— за каждую следующую женщину, за которой вы ухаживаете одновременно с этой	+2 Агрессии
— за каждую женщину, принадлежащую другому варвару	+2 Агрессии
— за каждую великолепную женщину	+2 Агрессии
— за каждую богиню	+3 Агрессии
— вам неожиданно действительно дали	+3 Агрессии

КРОВОПРОЛИТИЕ

РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
До 2 очков урона	Царапина. Порез, немного крови или фонарь под глазом. Игромеханических последствий ноль.
3-6 очков урона	Легкая рана. Чуть больше крови, но рана неглубока. -2 очка Опасного.
7-8 очков урона	Глубокая рана. Много крови, и персонаж заметно побит — но еще стоит на ногах. -4 очка Опасного и -1d6 на все броски в бою.
9-10 очков урона	Критическая рана. Кровь тугой струей брызжет из раны, кость расколота, жилы порваны, органы проколоты. В общем, как-то не очень все это выглядит. Персонаж проигрывает бой, и все. Он повержен и может разве что ползать. Любые проверки, которые он еще сможет сделать, бросаются одним кубиком. Если не перевязать, он жалко сдохнет от потери крови.
Более 11 очков урона	Смертельный удар. Атакующий мгновенно убивает своего врага одним страшным ударом.

ЛЮТЫЕ ВОРОГИ

Противник	Мужественность	Трюки	Опасный	Волнующий	Агрессия	Страсть
Смазка для мечей	1	0	3	0	0	0
Мелкий, но крепкий	2	1	6	6	1	1
Дюжий	2	1	8	8	1	1
Опасный	3	2	10	10	2	2
Равный	3	4	13	13	4	4
Могучий	4	6	25	25	6	6
Эпичный	5	10+	50+	50+	12+	12+

У врага могут быть также Силы и Слабости. Равный противник имеет 1-3 силы, могучий – 2-4, эпический – 4-6.

Если Смазке для мечей нанесено **кровопролитие**, пользуйтесь таблицей ниже.

0	Царапина	Никаких игровых последствий.
1-4	Легкая рана	Опасный -1.
5-6	Глубокая рана	Опасный -2, Мужественность -1
7	Критическая рана	Защищающийся проиграл бой и выбыл из игры.
8+	Мертв!	Атакующий может описать, как сразил врага походом, одним ударом. Они ж не просто так называются «смазка для мечей».

Зверь	Мужественность	Трюки	Опасный	Урон	Броня
Собака	2	0	5	+1	0
Лошадь	2	0	7	+2	0
Олень	2	1	8	+2	0
Волк	2	1	10	+2	1
Орел	2	1	10	+2	1
Медведь	3	1	15	+3	1
Тигр	4	2	20	+3	1
Дракон	6	4	50	+5	2

Дракон из этой таблицы – существо среднее. Юные драконы послабее, но много есть старых драконов, которые гораздо больше и сильнее.

СОБЛАЗНЕНИЕ

- ❖ У него инициатива на подходы.
- ❖ У нее инициатива на отпор.
- ❖ Каждый подход и каждая защита от отпора стоят по одному очку Волнующего.
- ❖ Связи увеличивают очки Волнующего.
- ❖ Очки Непокорной у женщины зависят от ситуации.
- ❖ Очки Волнующего и Непокорной не восстанавливаются при перерыве в ухаживании, если только не было решительного прорыва в какую-то сторону.
- ❖ Кубики за очки Страсти (один к одному) можно получить на любой бросок, но за один раз не больше, чем ваша Мужественность.
- ❖ Использованная Страсть становится Опытом (один к одному).

ПОДХОДЫ

РЕЗУЛЬТАТ

Женщина побеждает
на 3 и более
Женщина побеждает
на 2
Женщина побеждает
на 1
Ничья

Мужчина побеждает
на 1
Мужчина побеждает
на 2
Мужчина побеждает
на 3 и более

ИТОГ

Катастрофа. Он выставил себя полным идиотом. Она получает инициативу и +2d6 на свой первый отпор.
Просчет. Он облажался. Она получает инициативу и +1d6 на свой первый отпор.
Так себе. Он смущается, и она перехватывает инициативу.
Неловкая пауза. Он может отстраниться или продолжить подкат с -1d6. Если он отстраняется, она может начать отшивать его с -1d6. Если и она этого не хочет, разговор окончен.
Лед тронулся. Его ухаживания впечатляют ее, и он получает +1d6 на свой следующий подход.
Она отвечает. Да он на верном пути! Влечение растет, и он может продолжать.
Она охотно отвечает. Он знает, что эта женщина хочет слышать (или чувствовать). Влечение растет, и мужчина может немедленно продолжить с +1d6.

ОТПОР

РЕЗУЛЬТАТ

Мужчина побеждает
на 3 и более
Мужчина побеждает
на 2
Мужчина побеждает
на 1
Ничья

Женщина побеждает
на 1
Женщина побеждает
на 2
Женщина побеждает
на 3 и более

ИТОГ

Катастрофа. Она выставила себя полной дурой. Он получает инициативу и +2d6 на свой первый подход.
Безвредная. Нет, так не отшивают. Он получает инициативу и +1d6 на свой первый подход.
Недостаточно холодно. Она смущается, и он перехватывает инициативу.
Неловкая пауза. Она может отстраниться или продолжить отпор с -1d6. Если она отстраняется, он может начать подход с -1d6. Если и он этого не хочет, разговор окончен.
Лед крепок. Ей так заметно все равно, что он сбился на полуслове, и она получает +1d6 на свой следующий отпор.
Отшила. Она спокойно поставила его на место. Дистанция растет, и она продолжает отпор.
Зло отшила. Вот это было уже жестоко. Теперь он выглядит отвратительно. Дистанция растет, и она немедленно продолжает отпор с +1d6.

ВЛЕЧЕНИЕ

РЕЗУЛЬТАТ

1 очко Влечения
2-4 очков Влечения
5-7 очков Влечения
Более 8 очков
Влечения

ИТОГ

Растущее напряжение. Что-то такое висит в воздухе, все слегка затаили дыхание. Игромеханических последствий ноль.
Таает лед. Женщина явно хочет и вполне не против прикосновения или легкого поцелуя. -2 очка Непокорной.
Все горит. Женщина едва сдерживает желание. Она уже согласна и на весьма интимные прикосновения, и на страстные поцелуи. -4 очка Непокорной и -1d6 на дальнейшие броски.
Не устоять! Женщина немедленно сдается и становится добровольной сексуальной рабыней. Мужчина может описать, как она очарована им, как выполняет любые его желания и так далее.

ДИСТАНЦИЯ	
РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
1 очко Дистанции	Напряжение падает. Дело идет куда-то не туда. Игромеханических последствий ноль.
2-4 очков Дистанции	Оседают иней. Женщина реагирует крайне сдержанно и от тактильного контакт всячески уклоняется. -2 очка Волнующего.
5-7 очков Дистанции	Ледяная стена. Мужчине грубо и бесцеремонно дают понять, что его тут не ждут. Близко к себе женщина его не подпускает. -4 очка Волнующего и -1d6 на дальнейшие броски.
Более 8 очков Дистанции	Неприступна! Женщина отказывает прямо и недвусмысленно. В обозримом будущем она с этим мужчиной не будет никогда.

НУЖНЫЙ МОМЕНТ	
РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
-3 очка Непокорной	❖ Женщина крепко напилась вина из боярышника
-2 очка Непокорной	❖ Женщина достаточно пьяна ❖ Женщина обязана мужчине жизнью ❖ Женщина уже была с этим мужчиной
-1 очко Непокорной	❖ Во время ритуалов Плодородия ❖ Женщина за что-то благодарна мужчине ❖ Женщина слегка нетрезва
+1 очко Непокорной	❖ Мужчина держит женщину в плену против ее воли ❖ Вокруг холод, тьма, неустройство и неудобие ❖ Мужчина последний раз мылся уже давно
+2 очка Непокорной	❖ Женщина рождена во враждебном клане или в иной стране (к растленным шуаркам не относится) ❖ Мужчина и женщина только что ссорились ❖ Женщина этому мужчине уже отказывала ❖ Мужчина желает разделить даму с товарищем ❖ Женщина принадлежит другому мужчине (если только что с ним не поссорилась)
+3 очка Непокорной	❖ Женщина – амазонка (если только мужчина не одолел ее в честном бою один на один) ❖ Мужчина убил кого-то дорогого женщине
+4 очка Непокорной	❖ Мужчина убил любимого этой женщины

СТРАСТЬ	
РЕЗУЛЬТАТ	ИТОГ
Вы претерпеваете лишения в глуши и рискуете здоровьем.	2 Страсти
Вы в одиночку выслеживаете и убиваете дикого зверя. И жрете его сердце. Или его яйца. Сырьем.	2 Страсти
Вы вступаете в бой (+награда за каждый пункт из списка ниже)	4 Страсти
— противник превосходит вас числом (Смазка для мечей — от пяти и выше на одного, мелкие, но крепкие или дюжие оппоненты — от трех на одного)	+2 Страсти
— вы получили по крайней мере одну глубокую рану	+2 Страсти
— вы согласились на честный бой один на один с равным или могучим врагом	+2 Страсти
— вы вступили в бой с эпичным соперником	+2 Страсти
— вы согласились на дуэль с эпичным соперником	+3 Страсти
— вы победили	+3 Страсти

МИЛЫЕ ПОДРУГИ				
Женщина	Женственность	Трюки	Непокорная	Холодность
Милые малышки	2	1	5	1
Красотки	3	2	10	3
Великолепные	4	3	20	5
Богини	5	5+	40+	10+

В дополнение к этому укажем, что амазонки Затерянного Племени также имеют столько же боевых трюков, сколько у них трюков соблазнения, столько же очков Опасной, сколько у них очков Непокорной, и столько же очков Агрессии, сколько очков Холодности. И да, это значит, что они дерутся тем лучше, чем они красивее. А чего, спрашивается, вы тут еще ожидали?

НАШИ ПЕРЕВОДЫ

РАХОВА [RACIAL HOLY WAR RPG]



Недалекое будущее. Хаос, анархия и беспорядки раздирают мир, истощенный ростом небелого населения. Каждый клочок земли заполнен презренной ордой — благородный же Белый человек теперь лишь крохотное меньшинство. С трудом выживает он пред лицом бесчисленных ужасов, что насылают на него отвратительные легионы злобных Жыдов.

RaHoWa — поистине легендарная среди западных игроков вещь. В том смысле, в каком Эд Вуд — поистине великий режиссер. Многие повесили на нее венок (лавр/терн/бешеный огурец) худшей ролевой игры за всю историю хобби.

ЭТАП БЛАЖЕНСТВА [BLISS STAGE]

Человечество миновало семь лет тьмы, семь лет нужды, семь лет насилия, смерти, страдания и мечты. После всех этих дней наконец-то у нас есть шанс нанести нашим угнетателям ответный удар. Никогда не было войны столь безнадежной, как эта — самая рискованная, дороже всего обходящаяся, несущая наивысшую награду.

Игра Бена Лемана об Апокалипсисе, который переживут только юные. О захватчиках, вторгающихся прямоком из ваших кошмарах. Об этом самом месте, где вы собрались поиграть, спустя семь лет конца. О юных пилотах и усталых взрослых лидерах. О том, что Любовь — это Оружие.

А также о подростковых отношашках как цели и основе механики.



ЛАСКИ ГОРЯЧИХ ПАРНЕЙ [HOT GUYS MAKING OUT]



«Ласки Горячих Парней» — это ролевая игра о запретной страсти меж Оноре, скрытым бывшим дворянином, и Гонсальво, его юным подопечным. Это история о страсти и романтике, о любви, что расцвела среди ужасов войны.

Игра Бена Лемана о бедном, но эмоциональном сироте, которого воспитывает таинственный и гривастый испанский дворянин. У которого еще и есть таинственный дворецкий. И ехидная служанка. И бывший любовник-нацист, но это еще ладно. Еще у них есть Гражданская Война в Испании, но это неважно.

Еще у них есть калечащая механика. А еще — драма. И Драма. И еще ДРАМА.

ИМПЕРИЯ САТАНИСА [EMPIRE OF SATANIS]

Громоподобный лязг сталкивающихся сабель пустоты заглушает мрачные песнопения собравшегося на темный шабаш ковена. Два звероподобных, нечеловечески гротескных сатанинских лорда взрезают друг друга клинками из магической энергии цвета шартрез, энергии самой пустоты. Зритель в маске и желтых одеждах накладывает заклятия, и завывания странных туземных демонов высвобождают еще больше колдовства!

Ранняя игра вменяемого ныне игродела и сатаниста Д. Дишоу по большей части рассказывает о том, как невероятно сильные и неистово развращенные создания чистого зла и ницшеанской «морали господ» всячески строят заговоры друг против друга, против человечества и против вселенной, и является лучшим примером зла в понимании четырнадцатилетних готов.



ТРУСОВЗРЫВ [PANTY EXPLOSION]

«Трусовзрыв» – это приключенческая игра о японских школьницах, простых и психически одаренных, что сражаются с кошмарными демонами, призраками, правительственными агентами и частенько друг с другом. С другой стороны, это игра о том, как пережить старшие классы, заводить друзей, обходить соперников, добиваться своих целей и веселиться, когда вокруг современная Япония.

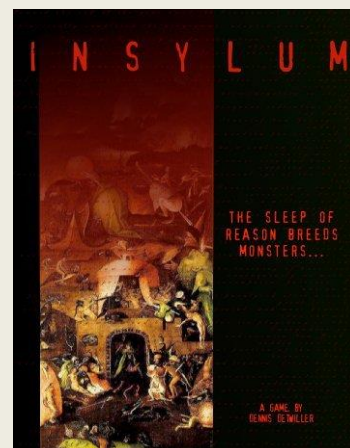


Гай Германика: RPG. Книга о радостях и горестях японских гопотелок. Прелести установления социальной иерархии в средней школе – сладостного процесса, которому дурно воспитанные демоны только мешают. Травля, ад и родители-кретины. Буддистские и синтоистские демоны и краткое описание Токио прямоком из Вики. От поиска пропавшего мобильного до злобных русских масонов. На самом деле, как ни странно, все это отдаленно похоже на тот ад, что творится в японском кино – так что mission accomplished?

УБЕЖИЩЕ [INSYLUUM]

Добро пожаловать в Убежище. Ты пришел сюда, чтобы забыть. Мы должны заставить тебя вспомнить. Мы посылаем тебя в Ночной Мир. Ты приносишь секреты. Или вообще не возвращаешься.

Insylum – это НРИ от создателя Delta Green Д. Детвиллера, посвященная Королю в Желтом, Каркозе и психиатрической клинике, непосредственно связанной с ними обоими. Очень давняя, нулевых годов – еще до того, как к концепции игры по Чэмберсу, без Лавкрафта, в своем «Желтом короле» припал Лоус. Не очень хорошая, как все говорят, очень мастеровозвисямая и совсем небольшая, но, как мне кажется, красивая.



РЕТРОФАЗА [RETROPHAZE]



Недавно я написал «Ретрофазу», игру, призванную поженить два очень разных типа ролевых игр: настольные ролевые игры старой школы и старые восьмибитные RPG для приставок. Консольные — равно как и компьютерные — ролевые игры, конечно, и без того были основаны на ранних настольных ролевых играх, но всё же видеоигры нашего детства обладают чем-то своим, неопишмым, что очень трудно воссоздать или даже просто объяснить.

Совместный с Циркумфлексом и Геометром перевод, затеянный с целью пощупать OSR-школу. В целом это маленькая игра, вполне хорошо работающая с шаблонами ранних Final Fantasy и не только. Для меня имеет прежде всего ностальгическую ценность.

ВАРВАРЫ! [BARBARENI!]

Вы — Настоящий Мужик. Ваши руки толсты, как юные деревца, большинство людей не в силах поднять ваш меч с земли, а хер у вас 25 сантиметров в длину. Честное слово!

Вы переплываете бурные реки, взбираетесь по крутым горным склонам, охотитесь на тигров и медведей в густых лесах вашей Родины. Вы режете врагов, как овец, шагаете по щиколотки в чужой крови и никого, никого не боитесь! После битвы вы ужираетесь медовухой и ловите себе женщину веселья ради. Говоря короче, вы ВАРВАР!

Образцово-самцовая, сексистская и маскулинная немецкая игра про расчленение и соблазнение, заледенелые пики и танцы у костра, экзотических красоток и катапультное мясо. Это было исключительно забавно. Включает оригинальные иллюстрации!



ЖУТЬ АНГЛИЙСКАЯ [ENGLISH EERIE]

Англия полна захватывающими дух красотами природы – от окутанных вереском торфяников Йоркшира до Сомерсета с его золотыми волнами ржи. Но древняя эта земля вмещает под фасадом спокойствия и сокрытый ужас. Призрачные места, обитаемые одними лишь духами, порождают лишь мрачные сказки, которые особенно безотрадными ночами рассказывают в уголках приземистых тюдоровских пабов.

Необычная игра для одного игрока. Не для игрока и мастера, нет. Для одного игрока и его дневника. Своего рода спин-офф известной The Gill, но вдохновленная книгами М. Р. Джеймса, Артура Мейчена и Алджернона Блэквуда. Теми, кто был задолго до Лавкрафта.



“Они пытались убить меня всеми вообще возможными способами.

Я жив. Они нет”.

— Высказывание приписывается

Катроку, легендарному военному вождю

Вы — Настоящий Мужик. Ваши руки толсты, как юные деревца, большинство людей не в силах поднять ваш меч с земли, а хер у вас 25 сантиметров в длину. Честное слово!

Вы переплываете бурные реки, взбираетесь по крутым горным склонам, охотитесь на тигров и медведей в густых лесах вашей Родины. Вы режете врагов, как овец, шагаете по щиколотки в чужой крови и никого, никого не боитесь!

После битвы вы ужираетесь медовухой и ловите себе женщину веселья ради. Говоря короче, вы **ВАРВАР!**

Если вы думаете, что обычные фэнтезийные РПГ прославляют разнузданный сексизм и неудержимое насилие — попробуйте

ВАРВАРОВ! — Ролевую Игру для Настоящих Мужиков.

ВАРВАРЫ! — сатирическая ролевая игра, не ограниченная соображениями хорошего или какого бы то ни было вкуса.

Если вам нравятся пошлые шутки, наидешевейшее трешевое фэнтези с кишками и голыми бабами или

Мановар — это вам тоже явно зайдет.

АРРРГХ!!!